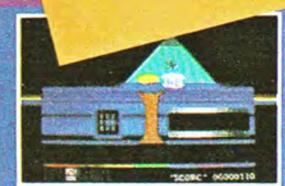

ASM
aktueller software Markt
Nr. 4 Mai/Juni 1986
öS 50 · sfr. 6,– · DM 6,–
Neu!
Kontaktkarten + News + Tips + + Hilfen + + Highscore +
ASM stellt vor:
über 100 aktuelle Programme!
+ Action-Games ++ Anwender ++ Adventures ++ Sound- und Lernprogramme ++
Darstellung von 27 Farben
GLEICHZEITIG !
SCHACHECKE
Läßt so manchen ZUM ZUG KOMMEN!
● Schachecke
● Aktuelle Software-Hitparade
● Quiz: Kung-Fu-Programme zu gewinnen
MOVIE
Großer Anzeigenmarkt
ERSTE COMPUTER-SOFTWARE-FACHZEITSCHRIFT · TESTS UND VORSTELLUNGEN · aktueller software Markt

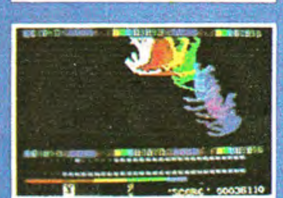
OUT NOW by JEFF MINTER



ON COMMODORE 64 CASSETTE & DISK









SIX UNIQUE GAMES IN ONE:-

- HALLUCIN-O-BOMBLETS
- AMC II
- THE ACTIVATION OF IRIDIS BASE
- CIPPY ON THE RUN
- SYNCHRO II
- PSYCHEDELIA



AVAILABLE FROM ALL GOOD SOFTWARE RETAILERS – IF IT'S NOT THERE, PLEASE ORDER IT – OR IN CASE OF DIFFICULTY, SEND YOUR CROSSED CHEQUE/P.O. MADE OUT TO **LLAMASOFT LTD.,** INCLUDING YOUR OWN NAME AND ADDRESS, TO **LLAMASOFT LTD., 49 MOUNT PLEASANT, TADLEY, HANTS RG26 6BN.**

"BATALYX" COMMODORE 64 Disk – **£12.95** COMMODORE 64 Cassette – **£9.95**

PRICES INCLUDE P&P. U.K. ORDERS ONLY. PLEASE ALLOW 28 DAYS FROM RELEASE FOR DELIVERY.



In dieser ASM-Ausgabe ...

Die Darstellung der Testergebnisse

Um dem Leser unsere Beurteilung der in ASM vorgestellten und getesteten Software-Programme in kurzer und übersichtlicher Weise, dennoch aber aussagefähig und umfassend zu übermitteln, hat sich die Redaktion für eine Darstellung in Form von Bewertungskästen entschieden.

Hierbei haben wir uns auf die unserer Meinung nach wesentlichsten Punkte der jeweiligen Themengebiete beschränkt. Da sich einheitliche Bewertungskriterien für die verschiedenen Software-Sparten nicht finden ließen, konzentrierten wir uns bei jedem Gebiet auf diejenigen Aspekte, die zur Beurteilung am wichtigsten waren.

Um die einzelnen Punkte mit größtmöglicher Genauigkeit zu bewerten, entschieden wir uns, „Noten" von 0 bis 10 zu vergeben. Diese Abstufung erlaubte uns, die Beurteilung knapp zu halten und damit platzsparend zu arbeiten, um möglichst viele Programme vorzustellen zu können; gleichzeitig hatten wir die Möglichkeit, auf einen Blick eine Zusammenfassung des getesteten Programmes zu präsentieren.

... finden Sie sicher wieder etwas „Futter" für Ihren Rechner! Beim Start unserer ASM im März hatten wir ausführlich über unser Konzept berichtet. Die Unterteilung der Software in verschiedene Rubriken hat sich durchgesetzt, ist beim Leser angekommen. Dies zeigte die wahrlich nicht erwartete überwiegend positive Resonanz der wachsenden ASM-Leserschaft. Besonders nett fanden wir die zahlreichen Anregungen und Tips, die wir gern berücksichtigen werden. So gab z. B. Karl-Heinz Schmitz aus Österreich den Hinweis, in der „Adventure-Corner" auch Lösungen zu den einzelnen Adventures zu publizieren. Deshalb gleich an dieser Stelle der Aufruf an alle Adventure-Freunde: „Schickt uns Eure Lösungen/Tips/Kniffe zu den Abenteuer-Spielen!" Wir werden dafür ein entsprechendes Honorar als Gegenleistung „liefern".

Nun, auch in diesem Heft finden Sie wieder aktuelle Software aus allen Bereichen — Action-Games, Adventures — Anwenderprogramme, Education, Strategie-, Denk- und Simulation sowie Sound-Programme und die beliebte Schachekke.

Einer der Hauptschwerpunkte liegt diesmal auf den verschiedenen Randberichten — wir haben u. a. eine ausführliche Gegenüberstellung der beiden WINTERGAMES-Fassungen (C-64 & Spectrum) vorgenommen. Ferner werden wir ein neues Quiz starten (YIE AR KUNG-FU), wo insgesamt 68 Datenträger zu gewinnen sind. Wir hoffen auch, daß Sie zahlreich an unserer Umfrage teilnehmen, um den „Software-Markt" 1985 noch einmal revuepassieren zu lassen!



Manfred Kleimann — Chefredakteur ASM (Foto: bez.)

Zusätzlich werden in diesem Heft wieder etwas mehr Anwenderprogramme vorgestellt: Der Bedarf an Information scheint noch immer nicht ganz gedeckt zu sein!

Eine weitere Anregung seitens der Leserschaft: „Laßt uns doch auch mal einen kritischen Text schreiben!" Nun, „schreibt" man ruhig! Schickt uns Eure Testberichte, und wir werden diese abdrucken. Wir hoffen, daß auch weiterhin kritische Anmerkungen zu unserer ASM in der Redaktion eintreffen. Nur so kann eine optimale Leser-Blatt-Bindung zustande kommen.

Ihre ASM-Redaktion

IMAGINE verlost 68 Datenträger des „YIE AR KUNG-FU"!

Wie Sie vielleicht aus der letzten ASM entnehmen konnten, war besonders die Schneider-Version des beliebten Karate-Spiels YIE AR KUNG-FU von IMAGINE ein echter Verkaufsschlager 1985. Jetzt sind zwei neue Systeme „hinzugekommen", auf denen nun endlich auch der Kampfschrei „Jiiiiiaahrr" (YIE AR) zu hören sein wird: So ist das fernöstliche Kampfspiel auch für den BBC und für den Commodore 64 zu haben. Es wird eine Freude für alle C-64er- und BBC-Freunde sein, Oolong im Kampf gegen heimtückische Gegner zum Sieg zu führen! ASM und IMAGINE dachten sich, daß dies der rechte Moment sei, ein kleines Quiz (siehe Seite 10!) zu veranstalten und folgende Preise auszulosen: 20 C-64-Kassetten, 20 Schneider-Kassetten, 15 Spectrum-Kassetten, 10 C-64-Disketten und 3 BBC-Kassetten! Na, ist das nichts? Alles, was Sie zu tun haben, ist, den Coupon auf Seite 10 mit den korrekten Antworten auszufüllen und ihn bis zum 15. Mai 1986 an den TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Kennwort „Quiz", Postfach 870, D-3440 Eschwege zu schicken. Vermerken Sie bitte, welchen Datenträger Sie im Falle des Gewinns „beanspruchen". *mk*



ASM – DER INHALT

Die Gewinner unseres Tau-Ceti-Quiz:



Die Würfel sind gefallen. Der Sieger unseres **Tau Ceti-Quiz'** steht fest: **Thomas Köstner aus Göppingen** wird für ein „Weekend“ nach London fliegen! Je eine **Spectrum-Kassette** haben gewonnen: Helmar Kuder, Hochdorf – Horst Kühn, Ludwigsburg – Michael Birk, Hamburg 54 – Michael Klose, Kleinschwarzenlohe – Peter Bender, Freiburg – Klaus Wilhelm, Hanau – Andreas Edinger, Wien – Stefan Hoheisel, Berlin – Susanne Schön, Köln – Herbert Dürr, Großrinderfeld – Klaus-Dieter Hartmann, Steinheim – Claudia Reich, Offenbach – André Wieschollek, Hatten – Linus Staeffler, Kirchbrak – Andreas Brinkmann, Hannover. **Die Schneider-„Tau Cetis“** gehen an: Raphael Wohlgemuth, CH-Kaiseraugst – Christian Pixberg, Mannheim – Ralf Hemsing, Bergheim – Martin Böck, Vöhringen – Andreas Gummermann, Garching – Silke Geils, München – Kai Haferkamp, Osnabrück – Walter Fritza, Denzlingen – Anne Keller, Vaihingen – Oliver Tyralla, Oberkirch – Sarah Beck, Frankfurt – Dietmar Schulze, Köln – Stephan Wicksen, Solingen – Lothar Lingelbach, Essen – Jürgen Renke, Rastede. **Herzlichen Glückwunsch!**



Unt
Nac
Knig
Tho
im 1



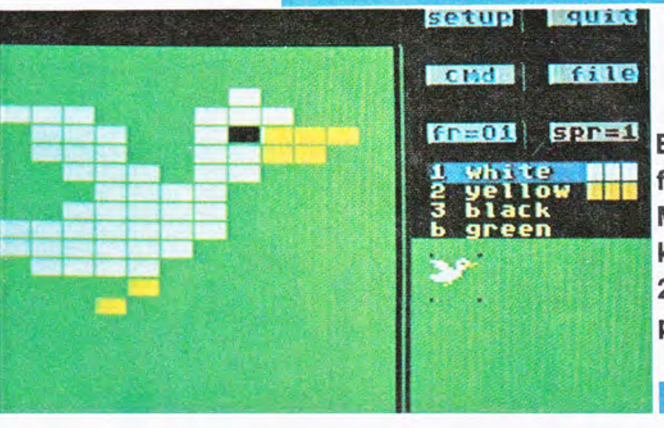
Software für den neuen 128K
83



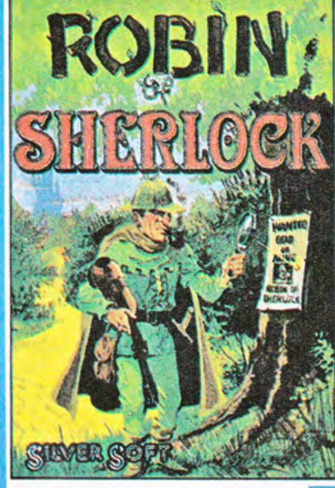












IMPRESSUM

Aktueller Software Markt (ASM)
TRONIC-Verlag
Am Stad 35
D-3440 Eschwege
Tel.: (0 56 51) 3 00 11
Die nächste Ausgabe erhalten Sie am 2. Juni 1986 bei Ihrem Zeitschriftenhändler!

● **Herausgeber:** Axel Credè (verantw.) ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann (mk) ● **ASM-Redaktion:** Bernd Zimmermann (bez.), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os) und Siegfried Görk (sg) sowie die Mitarbeiter Thomas Brandt (tb), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Stefan Swiergiel (ss), Rudi Soltar (r.s.), hine und j.b. ● **Layout:** B. M. Newdon Kassel © ● **Gesamtherstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz – Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 61 21) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Anzeigenverwaltung (Ausland); Public Relation (Foreign Countries):** Manfred Kleimann, c/o Tronic-Verlag, Postbox, D-3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Kratzenberg, Heike Rabe ● **Bezugspreise:** Das Einzelheft kostet 6,– DM; das Abonnement (neun Ausgaben pro Jahr) im Inland 49,– DM, für das Ausland 65,– DM.





Back to Skool
Dragged back for another term, Eric continues his one-man fight against the Education system. All his old adversaries are there, plus escapees from the Biology room and, even worse, girls! Lucky he stocked up on stink bombs over the holidays!
Back to Skool (48K Spectrum) — £6.95
Skooldaze (48K Spectrum & CBM64) — £6.95
Available from all good computer shops or direct from:
MICROSPHERE
Microsphere Computer Services Ltd., 72, Rosebery Road, London N10 2LA.

Action Games

Die Super-Ringer!

Programm: Rock 'n' Wrestle, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 36,–, **Hersteller:** Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, England, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.

Nachdem MELBOURNE HOUSE mit dem fernöstlichen Kampfspiel WAY OF THE EXPLODING FIST so einen Riesenerfolg hatte und noch hat, erwartet den Spiele-Freak ein etwas „zivilisierteres" Kampf-Abenteuer. Es heißt: ROCK 'N' WRESTLE! Das ROCK bezieht sich auf den hervorragenden, aber leider sehr eintönigen Rag-Time, der das ganze „Kampfgeschehen" begleitet. WRESTLE ist im Englischen die Bezeichnung für „Ringkampf". Für deutsche Augen entpuppt sich das Game jedoch als „handfestes" CATCH-SPEKTAKEL!

Ich muß gestehen, daß ich am Anfang dieser „brutalen Auseinandersetzung" etwas feindlich gegenüberstand. Doch, als ich die herrlich animierten (Catcher-) Figuren sah, die Bewegungen verfolgte, den 3D-Effekt bewunderte und die Spielvarianten erahnte, brach ich in Verzückung über ROCK'N' WRESTLE aus! Bei diesem Spiel scheint einfach alles zu stimmen: Der Background ist klasse, die Figuren bewegen sich realistisch, die Ringseile schwingen, wenn man einen Gegner dorthin geschleudert hat, und vieles andere mehr. Das Spiel ist so komplex, daß man es erst beim 50sten Mal so richtig „kapiert" hat. Es gibt über 25 verschiedene Bewegungen, die ein Kämpfer ausführen kann: Laufen, rennen, schlagen, Kopfstöße verteilen, Würgen des Gegners, festhalten, schleudern, sich auf ihn stürzen und und und.



Das Spiel entbietet nicht zuletzt auch einen humoristischen Touch. Die Kämpfer sehen alle recht lustig aus, obwohl sie solch angsteinflößende Namen wie MOLOTOV MICK oder BAD BARNEY TROUBLE tragen. Zum Spiel: Sie können wählen, ob Sie gegen den Computer oder einen Mitspieler antreten möchten. Wenn Sie gegen den Computer spielen, fangen Sie mit dem Zehnten der Weltrangliste an. Sie müssen innerhalb des Zeitlimits nun versuchen, alle weiteren Gegner zu schlagen, um Weltmeister zu werden. Beim Finalkampf gibt es kein Zeit-Limit mehr: Hier wird gerungen, bis einer der beiden Streithähne am Boden liegen bleibt! Beim Zweier-Spiel können sich die Kontrahenten durch Aufwärts- bzw. Abwärtsbewegung ihres Joysticks den Kämpfer ihrer Gunst auswählen. Der Gewinner ist derjenige, der zweimal seinen Gegner am Boden festhalten und „ausquetschen" konnte.

Wenn man das recht ausführliche Begleitheftchen in Deutsch durchliest, kann man schon ein wenig schaudern: Dort ist genauestens angegeben, wie man spezielle „Kniffe" ausführen kann. Begriffe, wie „Armdehnung", „Kopfstoß", „Rückenbrecher", Zerquetschen", „Kopfzange" oder „Mordschlag" sind hier an der Tagesordnung.

Stellt sich die Frage: Ist dieses ROCK'N' WRESTLE ein verwerfliches, zu brutales Spiel? Sicherlich nicht! Zwar könnte es so manchen Menschenfreund oder Pazifisten auf den Plan rufen. Dennoch meine ich, gab und gibt es wirklich brutalere und „charakterschädigendere" Spiele in diesem Genre. Kampfspiele waren immer populär, egal, ob in der „Wirklichkeit" oder bei Computer-Software. Bei diesem Game stehen alle Beteiligten wieder auf, dokumentieren dadurch ihre Unversehrtheit. Bei Zeichentrickfilmen gab es Anfang der 70er Jahre auch Protest, der mittlerweile wieder verstummt ist. Sei es, wie es sei, ROCK'N' WRESTLE sollte man vom Inhalt her nicht so tierisch ernst nehmen. Es würde einem den Spaß an einem exzellenten und technisch ausgereiften Spiel rauben! Alles in allem gesehen ist ROCK'N' WRESTLE ein Spiel, das seinen Weg gehen wird. Der Erfolg ist vorprogrammiert. Die Spielausfertigung glänzend. Vielleicht doch noch eine Einschränkung: ROCK'N' WRESTLE ist für Kinder unter 10 Jahren nicht geeignet! (Was halten Sie von diesem Kompromiß?)

(Manfred Kleimann)

Grafik .... 10 **Sound** .... 9 **Spielidee** .... 10 **Spielmotivation** 10

Neues im Wes

Programm: Kane, **System:** Commodore 64/128, **Preis:** 10,–, **Hersteller:** Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest

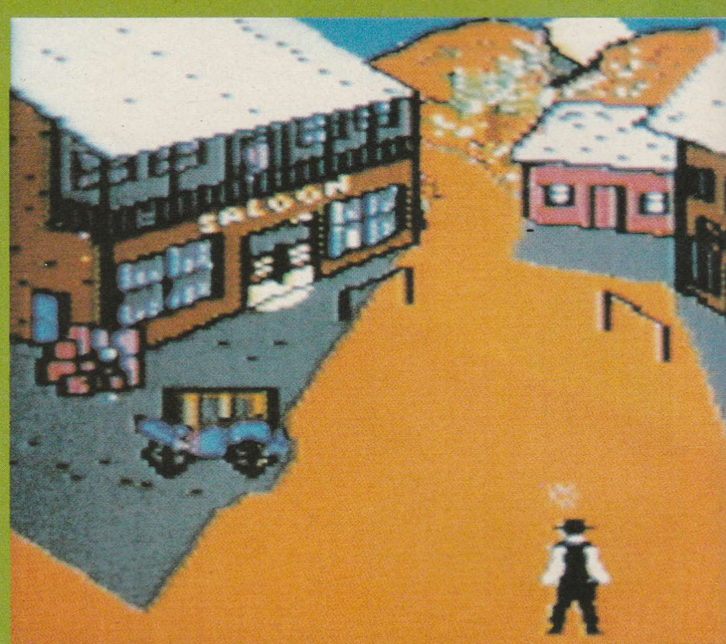
Mastertronic präsentiert ein Western-Abenteuer, das man getrost mit dem Prädikat „sehr Gut" versehen kann: **KANE.** Das Programm erfreut durch seinen hohen Unterhaltungswert jung und alt. Die Grafik ist als überaus gelungen zu bezeichnen – wäre da nicht die Möglichkeit, aktiv ins Spielgeschehen einzugreifen, so könnte man sich ohne weiteres in die vor Spannung knisternde Atmosphäre eines Western-Films versetzt fühlen.

KANE's Handlung spielt in vier Bildern. Zunächst muß sich der Marshall im Indianergebiet bewähren. Von dort erfolgt der beschwerliche Ritt durch die Prärie zu der kleinen Western-Stadt Kane, wo ihm die von N.A.S.T. engagierten Killer auflauern. Hier kommt es zum großen „Shoot-Out" Marke „High Noon". Doch selbst wenn der Marshall aus diesem Kampf als Sieger hervorgeht, bleibt ihm keine Zeit zum Verschnaufen. Sofort muß er sich wieder in den Sattel schwingen und sich auf den Weg gen Osten machen. Da diese Strecke in der knapp bemessenen Zeit zu Pferde nicht zu bewältigen ist, gibt es nur eine Möglichkeit: McGraw muß versuchen, den Richtung Washington fahrenden Zug zu erreichen und anzuhalten. Dieses Wettrennen wird zum Höhepunkt des Abenteuers und stellt des Marshalls ganzes reiterisches Geschick auf die Probe, denn zahlreiche Hindernisse sind zu überspringen, und ein Straucheln würde bedeuten, daß der Zug nicht mehr einzuholen und die gesamte Mission damit kurz vor der erfolgreichen Erledigung doch noch gescheitert wäre.



Die vier Sequenzen des Programms können entweder fortlaufend gespielt oder aber einzeln angewählt werden. Durch seine gelungene Grafik, den ansprechenden Sound und vor allem den spannenden Handlungsablauf bietet es alle Vorzüge eines guten Computer-Programmes und dürfte zu einem Renner auf dem Markt werden.

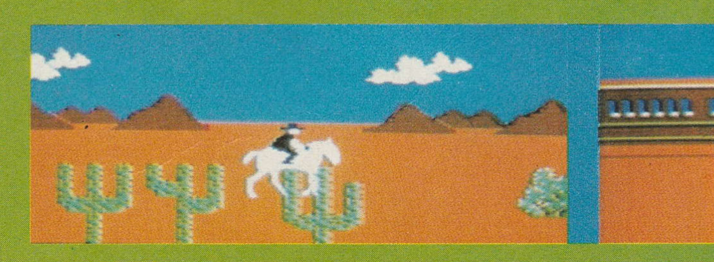
Interessant auch KANE's



Handlung: Nach jahrelangen erbitterten Kämpfen zwischen den Indianern vom Wagari-Stamm und dem Weißen Mann werden nun endlich die ersten erfolgversprechenden Friedensverhandlungen geführt. Zum Unterhändler wurde der erfahrene Marshall McGraw ausersehen, der sich sofort auf den Weg in das Indianergebiet macht.

Doch die Eisenbahngesellschaft N.A.S.T., die eine neue Linie quer durch die Begräbnisstätte der Wagari zu bauen beabsichtigt und hierbei keine Rücksicht auf die Friedensbemühungen nimmt, droht die Pläne Marshall McGraw's zu durchkreuzen. So kommt es zu einer Auseinandersetzung auf Leben und Tod!

Um seine Verhandlungen erfolgreich abzuschließen, muß der Marshall tief ins Indianergebiet vordringen, mit den „Rothäuten" Kontakt aufnehmen und von dort Friedensbeweise als Zeichen des guten Willens der Indianer zum Präsidenten der Vereinigten Staaten nach Washington bringen. Natürlich versuchen die



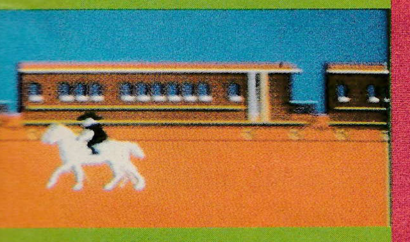




Männer von der N.A.S.T.-Gesellschaft, McGraw's Mission zu erschweren, wo es geht. Des Marshalls Ritt vom Indianerterritorium zum „Weißen Vater" wird zu seinem gefährlichsten Abenteuer!
KANE – ein Spiel nicht nur für starke Männer, und das zum Superpreis von nur zehn Mark! **Plus:** dem Sound der „Wilhelm-Tell-Ouvertüre".

Bernd Zimmermann

Grafik	10
Sound	10
Spielidee	10
Spielmotivation	10



Einmal mehr „Ballerei"

Programm: Buck Rogers, **System:** Spectrum, **Preis:** 30,– DM, **Hersteller:** U.S. Gold Ltd., The Parkway Industrial Centre, Heneage Street, Birmingham
Nachdem schon vor Jahren BUCK ROGERS für den C-64 erschienen ist, hat sich die Firma U.S. GOLD entschlossen, eine Spectrum-Version herauszubringen.
Der Spieler steuert sein Raumschiff durch verschiedene Zonen, in denen die Angreifer schon auf ihn warten. Natürlich kann sich der Spieler wehren, indem er seine Bordkanone nimmt und alle Feinde abschießt.
Die Spielidee ist uralt, und die Umsetzung auf den Speccy kann man als Flop bezeichnen. Die Grafik, abgesehen von dem eigenen Raumschiff, ist dürftig, und von einer Animation kann gar keine Rede sein. *(s.s.)*

Grafik	5
Sound	4
Spielidee	3
Spielmotivation	5

Brot und Spiele

Programm: Gladiator, **System:** Spectrum, **Preis:** 28,– DM, **Hersteller:** Domark, 204 Worple Road, London SW20 8PN
Schlacht- (und Schlächter-) spiele sind im Kommen, das läßt sich nicht leugnen. Ob irdische oder Weltraum-Kriegsspektakel, Box- oder Karatekämpfe – all das ist bereits auf dem Markt. Was da noch fehlt, sind die tödlichen Auseinandersetzungen der Gladiatoren, nachempfunden auf dem Computer-Bildschirm. Doch nun ist es soweit: Der englische Hersteller **DOMARK** beschert die circensischen Kampfspiele allen Besitzern eines Spectrum-Computers. **GLADIATOR** heißt dieses Programm, welches, um es vorweg zu nehmen, sich aus der Masse der Töte-oder-werde-getötet-Spiele hervorhebt. Der Spieler wird entführt in die staubige Kulisse einer antiken römischen Arena. Leibeigener seines Zeichens, hat er die Möglichkeit, sich als Gladiator zu verdingen und, falls er im Kampf gegen andere Leidgenossen besteht, der Sklaverei zu entrinnen.
GLADIATOR erfordert nicht nur Spielpraxis, sondern auch einiges Training, das soll nicht unterschlagen werden – doch die Mühe lohnt sich bestimmt. Wichtig auch die richtige Strategie: Von 45 verfügbaren Waffen können pro Kampf drei ausgewählt werden, je nachdem, welche Vorzüge oder Schwächen der Gegner hat.
Gesteuert wird entweder durch Keyboard oder mit Joystick, wobei letztere Möglichkeit unbedingt vorzuziehen ist. Da der Spielaufbau sehr komplex ist, würde eine Bedienung der Tastatur während des Kampfgeschehens sich auf Konzentration und Schnelligkeit störend und damit nachteilig auswirken.
Alles in allem: ein nettes Spiel, das man guten Gewissens empfehlen kann! *(bez)*





Grafik	9
Sound	7
Spielidee	8
Spielmotivation	9



Wir verlosen 68 „Kung-Fu's"!

Hallo, liebe „Umblättler" von Seite 3! Wir sind ganz sicher, daß Sie an unserem kleinen Quiz mitmachen möchten, um einen der insgesamt 68 Datenträger von **IMAGINE'S „YIE AR KUNG-FU"** zu gewinnen! Doch: dazu müssen Sie erst die nebenstehenden Fragen richtig beantworten und Ihre (Glücks) Postkarte bis zum 5. Mai 1986 (Es gilt das Datum des Poststempels!) an den TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion schikken. Schreiben Sie bitte Ihren Absender in deutlichen Lettern, und geben Sie Ihren Datenträgerwunsch an! **Ein Tip:** Falls Sie bei der Beantwortung der Fragen etwas in Schwierigkeiten geraten sollten, so blättern Sie wieder zurück auf Seite 3 – oder schauen in der letzten ASM-Ausgabe (Seite 27) nach! Dort werden Sie die nötigen Hinweise zur korrekten Beantwortung finden. Bleibt der Redaktion nur noch, viel Glück und viel Spaß zu wünschen!

1. ***Woher leitet sich der Begriff „YIE AR" ab?***
2. ***Wie heißt der Held unserer Geschichte?***
3. ***Welche Version war 1985 ein Besteller?***
4. ***Für welche zwei Rechner gibt's jetzt auch „YIE AR KUNG-FU"?***

Schreiben Sie die Antworten auf eine Postkarte, und senden Sie sie an den TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Kennwort „Quiz", Postfach 870, D-3440 Eschwege. (Der Rechtsweg bleibt – wie immer – ausgeschlossen!)

Neues für VC-20- und C-16-Freunde: „Insektenkiller“

Programm: Minipedes, **System:** VC-20 & C-16, **Preis:** ca.29 Mark, **Hersteller:** Anirog, Unit 10 Victoria Industrial Park, Victoria Road, Dartford, Kent DA1 5AJ, England, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

Zuerst war da ein CENTIPEDE, danach folgte ein SPECTIPEDE, und nun gibt es auch einen MINIPEDE. Nach Spectrum- und Commodore 64-Versionen schickte sich die FIRMA ANIROG an, diese relativ alte Spielidee auch für den **VC-20** und den **C-16** „nutzbar“ zu machen. Es handelt sich um ein recht einfaches Spiel: Ein Pilz-Mutant betritt eine herrliche Sommerwiese, um alles Leben, was da kreucht und fleucht, zu vernichten – das ist MINIPEDE. Ihn zu stoppen, mit gezielten Schüssen, ist vonnöten, da der Allesfresser nicht nur selbst sein Unwesen treibt, sondern auch noch andere Insekten auf Sie loshetzt, bis er Sie erreicht hat ... Ich habe die VC-20-Fassung getestet und mußte gestehen, daß entgegen der schlichten Spielidee das Game in punkto Schnelligkeit und Geschicklichkeit dem VC-20- und C-16-User gefallen wird. Graphik ist gut, Sound nicht schlecht, kurzum: ein Spiel, das in keiner VC-20- oder C-16-Sammlung fehlen sollte! Zugegeben: recht alt, aber dennoch attraktiv!

(mk)



Grafik	7
Sound	6
Spielidee	2
Spielmotivation	9

Pudding Lane – 1. September 1666

Programm: The Great Fire of London, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 12 Mark, **Hersteller:** Rabbit Software, Virgin, 2/4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX, England

Innerhalb von nur anderhalb Jahren wurde die Bevölkerung des mittelalterlichen London von zwei Katastrophen heimgesucht: Zunächst die langandauernde Seuche, die Pest, welche etwa ein Drittel aller Stadtbewohner hinraffte, und ein Jahr später 1666 brach von der Pudding Lane (wo heute das MONUMENT steht) das große Feuer von London aus (Great Fire of London).

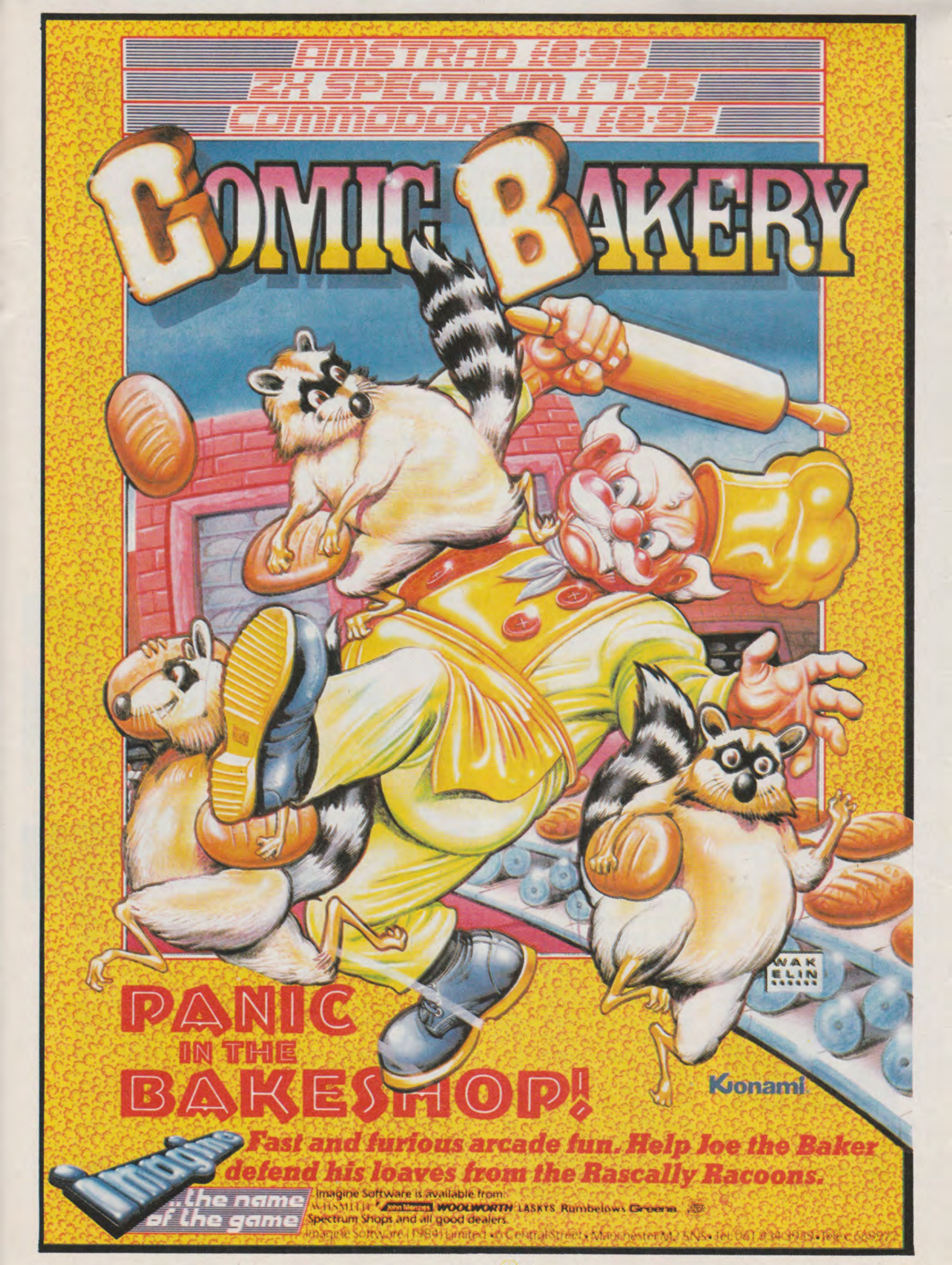
Das Feuer breitete sich, begünstigt durch einen starken Ostwind, sehr rasch aus, erreichte FISH STREET HILL, schlängelte sich durch die engen Gassen der City, erfaßte THAMES STREET und setzte seinen mörderischen Weg bis zum TOWER OF LONDON fort.
Der LORD MAYOR (der Bürgermeister von London) wurde in GRACECHURCH STREET benachrichtigt; er sollte nun seine Entscheidung treffen. Wörtlich soll dieser gesagt haben: „Pah! Eine einzige Frau wird dieses Feuer auspissen!“.
Doch: der „gute und gewissenhafte“ Mann hatte sich geirrt. Versuchen Sie nun, als „Lord Mayor“ dem Feuer Einhalt zu gebieten. Dies ist die einzige und schwierigste Aufgabe dieses Spieles. Sie rennen also durch die Straßen der City of London, spüren Helfer auf, versuchen Löschwasser aufzutreiben, gefährdete Häuser niederzureißen, damit das Feuer nicht weiter übergreift, und haben die delikate Aufgabe, Plünderern, die aus dieser Katastrophe Kapital schlagen wollen, das Handwerk zu legen.
Zum Spiel: Ich habe dieses Programm mit vollstem Interesse verfolgt, getestet und als LONDON-FAN versucht, es besser zu machen als der damalige LORD MAYOR OF LONDON. Es gelang mir, mit Hilfe der Löschtrupps die alte ST. PAUL'S CATHEDRAL zu retten (was der „Vorgänger im Amt“ nicht zu Wege brachte). So setzte ich los, Hilfe zu holen. Der Stadtplan von London kam mir als LONDON-EXPERTE zugute, so daß ich



auf schnellstem Wege (wieder im Gegensatz zu meinem „Vorgänger“) am Brandherd war. Dennoch liefen mir ein paar Brandstifter und Plünderer über den Weg, die mir oftmals die Arbeit erschwerten.
Zu bemerken wäre noch, daß das Spiel THE GREAT FIRE OF LONDON von RABBIT/VIRGIN äußerste Konzentration vom Spieler abverlangt, bis man zum Ziel gelangt.
Ich – und die ASM-Redaktion – sind stolz, ein wundervolles Spiel für den Spectrum getestet zu haben, das in Deutschland noch keine Lizenz erwerben konnte. So ist MANFRED KLEIMANN möglicherweise der einzige Tester, der dieses Programm in seinen Händen hielt. Ich hoffe, das THE GREAT FIRE OF LONDON auch in Deutschland, Österreich, in der Schweiz und in Finnland seinen Weg machen wird! Denn: die Graphik ist ansprechend, die Spielmotivation sehr hoch und der Preis „mehr als nur vernünftig“. Ich meine, es handelt sich um ein Spiel, das in keiner Spectrum-Sammlung fehlen sollte. Mein Tip: Bestellen Sie es, so bald es möglich ist, sonst werden in absehbarer Zeit die Preise für dieses Taktik/Strategie/Action-Spiel vermutlich höher liegen! (Siehe auch Bestellkarte und Adresse auf den letzten Seiten!).

(Manfred Kleimann)

Grafik	9
Sound	9
Spielidee	10
Spielwert	10



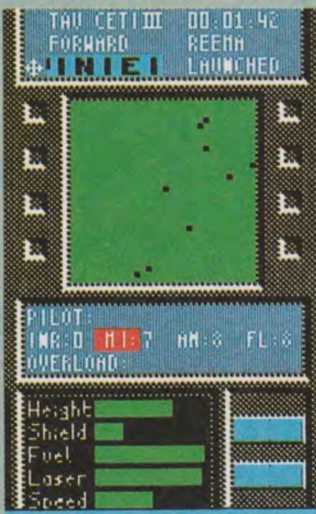
AMSTRAD £8·95
ZX SPECTRUM £7·95
COMMODORE 64 £8·95
COMIC BAKERY
WAK ELIN
PANIC IN THE BAKESHOP!
Konami
Imagine
...the name of the game
Fast and furious arcade fun. Help Joe the Baker defend his loaves from the Rascally Racoons.
Imagine Software is available from:
WHSMITH John Menzies WOOLWORTH LASKYS Rumbelows Greens
Spectrum Shops and all good dealers.
Imagine Software (1984) Limited • 6 Central Street • Manchester M2 5NS • Tel: 061 834 3939 • Telex 669977

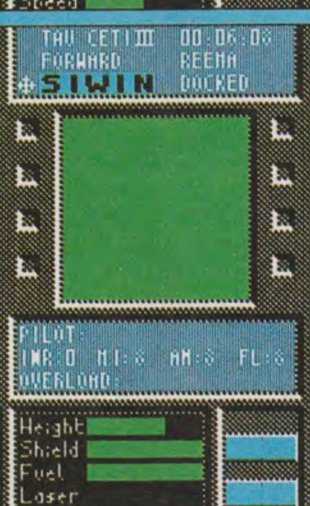
3D-Perfektion

Programm: Tau Ceti, **System:** Schneider, Spectrum, **Preis:** 35,– DM, **Hersteller:** CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD

Nach dem überwältigenden Erfolg des Programmes TAU CETI in der Spectrum-Version (siehe hierzu auch unseren Bericht in ASM 3/86) ermöglicht CRL nun auch den Besitzern eines Schneider-Computers, in den Genuß dieses fantastischen Spieles zu kommen.
Eine Besprechung des Programmes zu verfassen, ohne sich Superlativen zu ergehen, ist wahrlich keine leichte Aufgabe; wir wollen aber versuchen, unserer Begeisterung Einhalt zu gebieten und so nüchtern und sachlich wie nur irgend möglich zu berichten. Und doch – es geht schon los! Denn selten kommt ein Spiel auf den Markt, welches so viel gute Eigenschaften in sich vereinigt. Mit den Attributen „komplexe Spielhandlung", „hervorragende Grafik", „guter Sound" und „hohe Spielmotivation" fällt unsere Beurteilung noch eher zurückhaltend aus.

Zur Handlung: Der Spieler hat den Auftrag, den Reaktor der Stadt Centralis zu zerstören, welcher die Verteidigungsanlagen des Planeten mit Energie versorgt. Als im Jahre 2051, als eine fürchterliche Seuche einen Großteil der Menschen, die gerade begonnen hatten, Tau Ceti zu besiedeln, dahinraffte, nahezu alle technischen Einrichtungen des Planeten, hervorgerufen durch eine Explosion, zusammenbrachen, blieben lediglich die Verteidigungsanlagen intakt.





Nun, 120 Jahre später, da ein Serum zur Bekämpfung der Seuche entwickelt wurde, machen sich die Nachkommen der Überlebenden der Katastrophe daran, die Besiedelung des Planeten fortzuführen. Doch hierzu müssen zunächst einmal die immer noch aktivierten Verteidigungsanlagen Tau Cetis, die sich mittlerweile verselbständigt haben und auf alles reagieren, was ihnen zu nahe kommt, überwunden werden. Es gibt nur eine Chance: Der Spieler muß versuchen, sich einen Weg durch die Abwehranlagen zu bahnen, um sogenannte „Jump Pads" zu finden, mit deren Hilfe er in die nächste Stadt gelangen kann.
Um die Orientierung zu erleichtern, kann während des Spielverlaufs jederzeit eine Karte des Planeten abgerufen werden, die bei Bedarf vergrößert, verkleinert und gescrollt (!) werden kann. Das Programm bietet darüber hinaus die Möglichkeit, sich mittels eines Mini-Texteditors Notizen zum Geschehen zu machen – eine sinnvolle Einrichtung bei einem derart komplexen Handlungsaufbau!
Doch Tau Ceti bietet noch zahlreiche weitere Raffinessen: Ein Radarschirm, Infrarot-Nachtsichtgerät und Leuchtraketen sorgen in jeder Phase des Spiels für den nötigen Überblick über die Lage. Der Bildschirm ist in verschiedene Bereiche aufgeteilt, so daß der Zustand des Fahrzeuges und der Waffen sowie die eigene Position und die der angreifenden Flotte jederzeit kontrolliert werden kann.
Alles in allem ist mit Tau Ceti ein Programm entwickelt worden, das man auch in der Schneider-Fassung als „sehr gut" bezeichnen kann. *(os)*

Grafik	**10**
Sound	**7**
Spielidee	**9**
Spielmotivation	**10**

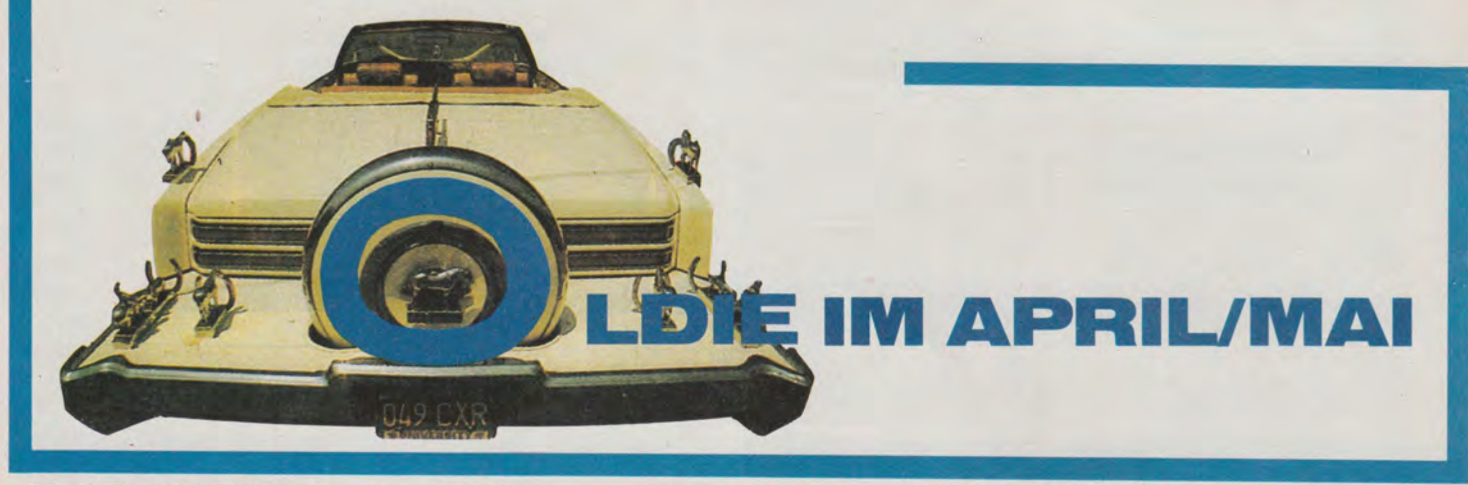
Karate-Power:

Fernöstlicher Fight vor nahöstlichem Hintergrund

Programm: International Karate, **System:** Spectrum, **Preis:** 24,-- DM, **Hersteller:** System 3 Software, Southbank House, Black Prince Road, London SE1
Ein neues Karate-Programm macht von sich reden: INTERNATIONAL KARATE von SYSTEM 3. Sicher, die Idee, fernöstliche Kampfsportarten auf den Computer-Monitor zu bringen, ist längst nicht mehr neu. Doch International Karate bietet wirklich einiges, was anderen vergleichbaren Programmen fehlt.
Da es über die Handlung eines Karatespieles wohl nichts wesentlich Neues zu berichten gibt, wollen wir einmal das Programm mit dem Kampfsport-Renner „The Way of the Exploding Fist" vergleichen.
Die Kämpfer der „Explodierenden Faust" waren recht hübsch dargestellt, aber dennoch erreichten Animation und Grafik nicht den Standard, der heutzutage möglich sein sollte. Der Hintergrund des Programmes war farbenfroh und plastisch gemacht, doch bei International Karate ist sogar noch eine Steigerung gelungen: die Backgrounds sind absolut erkennbar und in ihrer Brillanz kaum mit anderen Spielen zu vergleichen.
Noch ein Punkt, der für International Karate spricht,: Nach jeder Runde kann eine Bonus-Tabelle abgerufen werden, die Aufschluß über den aktuellen Punktestand gibt. Während der Sound bei der Exploding Fist zwar gut, aber dennoch recht einfach gemacht war, bietet International Karate hervorragende Klangeffekte bei den Schlägen, Spitzensound bei den musikalischen Sequenzen und, darüber hinaus, excellente, deutsche Spracheffekte.
Alles in allem kann man, ohne zu übertreiben, sagen, daß International Karate sich mit Sicherheit zu einem Renner auf dem Markt entwickeln wird und einen Vergleich mit keinem anderen Kampfsport-Programm zu scheuen braucht. *(bez.)*

Grafik	**9**
Sound	**10**
Spielidee	**3**
Spielmotivation	**9**





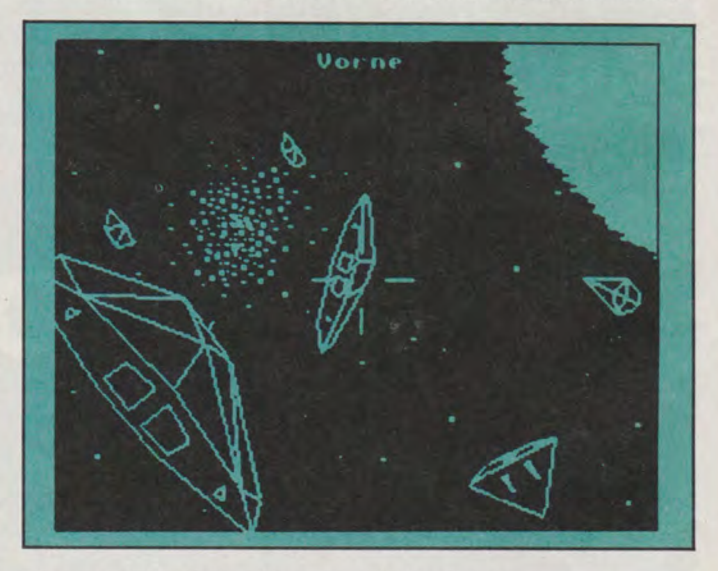
ELITE — der Dauerbrenner

„Das ist kein Spiel, das ist eine Erfahrung“:

Programm: Elite, **Systeme:** Schneider (neu), C-64, Spectrum, BBC, **Preise:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** Firebird, Wellington House, Upper St. Martin's Lane, London WC2H 9DL, England, **Vertrieb:** Profisoft, Sutthauser Str. 50/52, 4500 Osnabrück (BBC-Version nur beim Hersteller!)

Als ich vor ca. einem halben Jahr das Spiel ELITE auf dem C-64 sah, sagte ich mir, dieses Programm müßte es auch auf dem Schneider geben. Nun, jetzt ist es da! Ich besorgte mir eine der ersten Kassetten und sprang mit beiden Füßen mitten hinein ins reine Spielvergnügen. Eines muß ich jedoch noch anmerken: ELITE ist kein Spiel, daß man mal so nebenbei praktizieren kann, man sollte dafür viel Zeit und ein intaktes Nervenkostüm mitbringen. Doch wer über genügend Geduld und Enthusiasmus verfügt, dem sei ELITE auf das Wärmste ans Herz gelegt.

Einige Erläuterungen zum Spielablauf:
Sie sind als Pilot eines Cobra MK III Kampf- und Handelsraumschiffes zwischen den Planeten von 8 Galaxien unterwegs, um möglichst schnell und leicht „Kohle zu machen“ (durch Handel), wodurch Sie gleichzeitig auch einen höheren Kämpferstatus erreichen.
Kommen wir zuerst zum Thema Handel: Will man hier erfolgreich sein, sollte man schon über ein gewisses Maß an gewieften Geschäftsmethoden und Verkaufsstrategien verfügen. Zu Beginn des Spiels besitzt man einen Geldbetrag von 100 Credits, um damit Waren einzukaufen, die aus einem reichhaltigen Angebot auszuwählen sind. Die erworbenen Waren gilt es nun auf einem anderen Planeten, den Sie sorgfältig auswählen sollten, an den Mann zu bringen und zwar für einen guten Preis. Den dabei erzielten Gewinn hat man für eine bessere Ausrüstung seines Raumschiffes und zum Ankauf neuer Waren zu verwenden: Man ist somit dauernd unterwegs. Doch Vorsicht, Sie können beim Handel durchaus auch Verluste erleiden, außerdem tauchen oft Piraten auf, die es auf Ihre Ladung abgesehen haben; womit wir beim zweiten Teil des Spiels angelangt wären: Der Kampf!!! Viele werden jetzt sagen – aha, doch ein heimliches Ballerspiel – weit gefehlt! Vergessen Sie getrost alles, was Sie bisher an Kampfsimulationen gesehen und gehört haben. ELITE bricht auch in dieser Hinsicht alle Rekorde!
Die Angreifer sind nicht so plump, einfach drauf los zu schießen, – oh nein – wer einen Kampf überstehen will, der muß schnell und zielsicher reagieren, denn die Angriffe werden mit großer Präzision ausgeführt. Doch nicht nur die Piraten machen Ihnen das Leben schwer. Falls Sie beispielsweise aus Versehen auf eine CORIOLIS-Station feuern, werden Sie Ihr blaues Wunder erleben. Zumindest Anfänger können den Joystick malträtieren, wie Sie wollen – gegen die attackierenden Polizeischiffe vom Typ VIPER besitzen Sie kaum eine Chance! Falls man nicht zumindest den Status KOMPETENT erreicht hat, hilft nur noch die schnellstmögliche Flucht.



Noch gefährlicher als Piraten und Polizei sind die Kampfraumschiffe der Thargoiden, denen man anfangs besser aus dem Weg geht; überhaupt sollte man die Flugmanöver üben, bevor man sich ins Händlerleben stürzt, denn es kann durch-

aus geschehen, daß man einen Kampf überlebt, nur um dann beim Andocken mit der Station zusammenzustoßen, was gleichbedeutend mit dem Spielende sein kann. ELITE wird zusammen mit einer sehr umfangreichen Dokumentation geliefert, die unter anderem ein Anleitungsbuch, ein Poster der vorhandenen Raumschifftypen, eine Kurzanleitung der Kontrollen und ein Roman beinhaltet. Dies alles sollte man gründlich studieren, bevor man sich in das Spielgeschehen stürzt. Um dem Leser ein besseres Verständnis des bisher Beschriebenen zu vermitteln, gebe ich Ihnen nun einen kleinen Einblick in das Leben eines Sternenhändlers.

Ein Tag wie jeder andere.

Ich hatte gerade auf LAVE ein gutes Geschäft mit dem Verkauf von Computern erzielt und war nun auf dem Weg nach LEESTI, um mit dem Verkauf von 20 Tonnen Nahrungsmitteln meine Finanzen aufzubessern. Von dem dort zu erwartenden Geschäft wollte ich meine Ausrüstung um einen Strahlenlaser erweitern. Hinter mir versank die CORIOLIS-STATION von LAVE in der Schwärze des Alls. Vor mir stand der Planet. Ich hatte es eilig, also aktivierte ich meinen Hyperantrieb. Der Countdown verlief planmäßig und mit einem Ruck kam ich in den Hyperraumtunnel. Nach einigen Sekunden war der Transfer vorüber, und in einiger Entfernungen stand LEESTI vor mir im All. Ich richtete die Nase meiner COBRA auf den Planeten und gab Vollschub, zusätzlich aktivierte ich die Aggregate für den interplanetarischen Raumsprung. Aber nur für einen Augenblick, denn da versagte die Anlage durch die Annäherung eines anderen Raumschiffs.

Es tauchte links vor mir auf dem Radarschirm auf. Ohne den Kurs zu ändern, beobachtete ich den Radarschirm. „Hoffentlich keine Piraten“, dachte ich. Dann zog das fremde Schiff an mir vorbei und blieb hinter mir zurück. Ich wollte schon aufatmen, als dieses plötzlich wendete und direkt auf mich zu kam, dann schlugen auch schon die ersten Laserstrahlen in meinem Schutzschirm ein. Sofort nahm ich den Schub weg und zog den Bug meiner COBRA nach oben. Dann flog ich einen Looping. Dieses Manöver kam für den Gegner zu schnell, und er raste an mir vorbei. Jetzt war aus dem Jäger ein Gejagter geworden. Im Vorbeiflug erkannte ich, daß es sich um ein Schiff der FER DE LANCE-Klasse handelte. Ich holte den Gegner ins Fadenkreuz und heizte ihm kräftig ein. Verzweifelt versuchte er, meinem Feuer auszuweichen, was ihm ein paarmal auch gelang. Sofort wenn er etwas Luft bekam, eröffnete er seinerseits das Feuer. Doch dieser hinterhältige Angreifer sollte mir nicht entkommen, und das wollte er anscheinend auch nicht, denn plötzlich meldete mein Bordcomputer „RAKETE IM ANFLUG“. Da meine Energiespeicher nicht mehr ganz gefüllt waren, konnte ich mir den Einschlag einer Rakete nicht leisten, ohne in ernsthafte Gefahr zu geraten. Also ließ ich den Gegner erst einmal in Ruhe, was dieser auch prompt ausnutzte, um mich zu beschießen, und widmete mich der sich mir unaufhaltsam nähernden Rakete. Viel Zeit hatte ich allerdings dazu nicht mehr. Doch irgendwie schaffte ich es doch noch, den „Flugkörper“ ins Fadenkreuz zu bekommen. Dann jagte ich einen kurzen Feuerstoß aus meinem Buglaser, und vor meinen Augen zerstob die Rakete in Millionen kleinster Partikelchen. Während ich mich mit der Rakete beschäftigt hatte, nutzte mein Gegner die Zeit, um in meinen Rücken zu gelangen. Treffer auf Treffer schlugen nun in meinem Schutzschirm ein, und die Energie nahm rapide ab. Ich entschärfte eine Rakete, das kostete zwar 30 Credits, aber es ging um mein Leben. Bis ich es endlich geschafft hatte, den Angreifer wieder in Reichweite zu bekommen, um die Rakete auf ihn zu richten, waren meine Energievorräte beängstigend gesunken. Als von der Rakete die Klarmeldung kam, nahm ich Kurs auf das fremde Schiff und gab wieder Vollgas. Wir rasten aufeinander zu, im letzten Augenblick feuerte ich die Rakete ab. Auf die kurze Entfernung hatte mein Gegner keine Chance auszuweichen, sein Schiff verging in einer grellen Explosion. Ich sah noch, wie eine Rettungskapsel das Wrack des Angreifers verlies, dann nahm ich wieder Kurs auf LEESTI. Der Rest war nur noch Routine. Ich bewegte mein Raumschiff in die entsprechende Drehungsrichtung der Station und koppelte schließlich an.

Die Lebensmittel konnte ich übrigens zu einem besseren Preis absetzen, als ich ursprünglich erwartet hatte, da die Preise über Nacht gestiegen waren. Ich rüstete meine COBRA neu auf und kaufte die Ladung für den morgigen Flug nach DISO. Für heute war meine Arbeit getan, doch was würde der nächste Tag bringen?

Ich hoffe, ich habe Ihnen mit dieser kleinen Episode, die sich wirklich so zugetragen hat, Appetit gemacht auf ein Spiel, das wirklich seinesgleichen sucht. ELITE gereicht seinem Spieltitel tatsächlich zur Ehre.

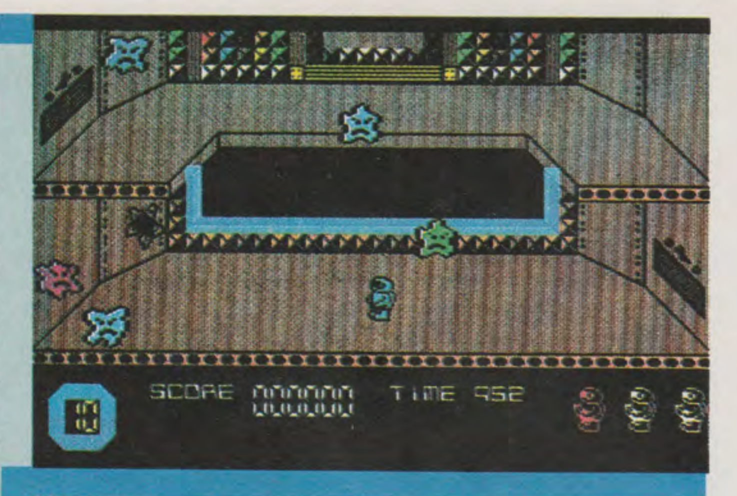
Ottfried Schmidt/sg



Autor Ottfried Schmidt hat sich sehr intensiv mit Elite beschäftigt. (Foto: mk)



Vom Frieren und Frosten



Programm: Space Doubt, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 34 Mark, **Hersteller:** CRL, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, England

Nach dem großen Erfolg von **TAU CETI** (der nach wie vor seine „Fortsetzung" findet – wenn der Ausdruck erlaubt sei) hat sich die Firma **CRL** etwas Neues, Comic-Cartoonartiges einfallen lassen. Eine lustige Story bei gleichzeitigem hohen Spielwert. Das neue Werk heißt **SPACE DOUBT** und ist bislang nur für den C-64 erhältlich. Die Story: Sie haben drei Astronauten an Bord des Raumschiffes „Omnibus". Diese haben den Auftrag, den Bewohnern des Planeten Niblondis dringend benötigte Nahrungsmittel zu liefern. Doch: Da passiert ein Zwischenfall! Die Rasse der Bogloids greift an, versucht die Ladung zu kapern und aufzufressen.

Die drei wackeren Astronauten, die sich in einem Kühlschlaf befinden, werden durch das Eindringen der „schleimigen", wasserstoffähnlichen Bogloids aufgetaut. Jetzt, wo sie erst einmal „entfrostet" sind, besteht nur noch die Möglichkeit, nach sogenannten „Powerblocks" Ausschau zu halten. Diese liegen verstreut in den einzelnen Räumen der „Omnibus". Ein Tip: Merken Sie sich genau die Positionen der Blocks schon vor dem „Eintreffen" der Bogloids. Denn dann geht's verflucht schnell, und die Panik läßt einem das Suchen erschweren. Die Blocks sind die einzige „Waffe", die Sie besitzen, um sich zu verteidigen und Reparaturarbeiten am Schiff vorzunehmen ... Ein weiteres noch: Die Bogloids sind keine Vegetarier. Sie mögen den ausgezeichneten Geschmack von menschlichem Fleisch, „eingewickelt" in köstlichen Astronauten-Anzügen! Vermeiden Sie also den Kontakt mit den Wesen. Sie können sich auch sehr gut in den Räumen des Raumschiffes bewegen und den Beamer benutzen. Fazit: SPACE DOUBT ist ein Spiel voller Witz, Spritzigkeit, Variantenreichtum und lustiger Ideen. Die Grafik ist ausgezeichnet; der Sound ansprechend. **Ein neuer Star für den C-64?** Ich meine, ja! *Rupert Hine*

Grafik	10	**Sound**	9
Spielidee	10	**Spielmotivation**	9

Mit dem BBC in der Mine

Programm: Diamond Mine, **System:** BBC, **Preis:** ca. 10,– DM, **Hersteller:** Blue Ribbon, Silver Hs, Silver Street, Doncaster, South Yorkshire DN1 1HL, England

Als ich dieses Spiel zum ersten Male versuchte, dachte ich, es sei unmöglich, durch die Röhren, Tunnel und engen Gänge zu den kostbaren Diamanten vorzudringen. Aber nach dem „zweiten Blick" begann ich mich für **DIAMOND MINE** von **BLUE RIBBON** zu interessiern. Schwierig empfand ich die Aufgabe, die „Viecher" (Bugs) zu umgehen. Diese gefräßigen Kerle machten mir das Leben bisweilen recht schwer! Punkte bekommt man für jeden Diamanten, den man in der Mine „grabschen" kann. Und, wenn Sie einen erhascht haben sollten, so empfinden Sie dies als wahren Triumph, glauben Sie mir. Die Röhren (Pipes) haben nur eine begrenzte Länge; doch nach der Zeit scheint einem der Weg zur Ewigkeit zu werden. Die Kontroll-Funktionen sind recht einfach; das Spiel ausgereift. Für den Preis von nur 10,–– DM ist dieses Game empfehlenswert ... aber nicht nur deswegen. *rob*

Grafik	8	**Sound**	7
Spielidee	9	**Spielmotivation**	9

Besonderes Kennzeichen: Knollennase!

Programm: Sir Fred, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 36,–, **Hersteller:** Mikro-Gen, Unit 15, Western Centre, Bracknell, Berks., England

Knollennäsig, verschmitzt und wagemutig: So präsentierte sich SIR FRED per Spectrum auf meinem Bildschirm. Diese comicartige Super-Figur hatte sich schnell „in mein Herz" hineingespielt! SIR FRED, von MIKRO-GEN hervorragend in Szene gesetzt, erlebt seine tollen Abenteuer im ausgehenden Mittelalter. Er ist eine Art MEDIEVAL JAMES BOND: er läuft, flitzt, reitet, und wenn er erst einmal Pfeil und Bogen gefunden hat, ballert er, was das Zeug hält! Die Geschichte ist denkbar einfach: SIR FRED muß eine Prinzessin befreien. Was ist daran Besonderes, werden Sie fragen? Sie haben Recht, daran ist nichts Besonderes. Vielleicht nur, daß der „obligatorische" Drache fehlt. Dafür hat Fred einen Esel zur Verfügung, der ihn à la Don Quichote von Abenteuer zu Abenteuer bringt. Mit einiger Übung können Sie Sir Fred auch an Tauen schwingen und springen lassen. Tips für die Handhabung des edlen Ritters gibt es keine: Sir Fred macht das schier „von allein". Lassen Sie sich von dem kleinen, „komischen", aber verschmitzten Adeligen verführen. Der Witz dieses Spieles wird Sie überzeugen! *(Manfred Kleimann)*





Grafik	10
Sound	8
Spielidee	9
Spielmotivation	10

Sympathischer Verräter

Programm: Saboteur, **System:** Spectrum (in Kürze auch C-64, Schneider), **Preis:** ca. 28,–, **Hersteller:** Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton, Somerset TA1 4AB, England.

Daß ein „Negativstar" einmal als Held auf meinem Bildschirm auftaucht, hätte ich im Traum nicht erwartet. Bei SABOTEUR von DURELL jedenfalls ist dies der Fall. Und: Ich muß sagen, es ist ein überaus sympathischer Verräter, der da präsentiert wird!

CLIVE TOWNSEND, der Star-Programmierer von DURELL, hatte diese Idee. Es war eine gute dazu. Das schon vorab.

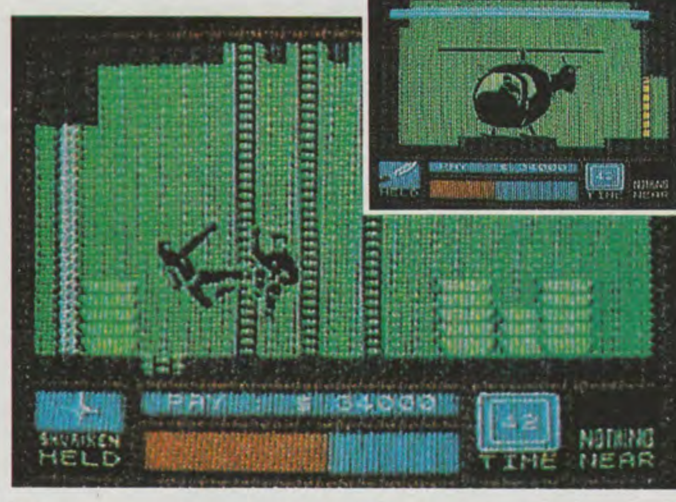
SABOTEUR ist die Geschichte eines Mannes, der allein in eine Festung eindringt, auf der Jagd nach einer Diskette, die den Namen eines Rebellen preisgeben wird. Die Festung ist als Warenhaus getarnt. Sie, der SABOTEUR, dringen nun per Schlauchboot bis zum Gebäude vor, Sie springen ins eiskalte Wasser und erklimmen den Quay. Sie sind jahrelang auf diesen Auftrag vorbereitet worden, haben die „hohe Schule" des Nahkampfes erlernt. Stöbern Sie also die zahlreichen Räume des Warenhauses durch, und finden Sie die Diskette. Danach sollten Sie einen Sprengsatz scharf machen und mit dem Hubschrauber entkommen! Wenn Sie dies alles geschafft haben, erreichen Sie eine hohe Punktzahl, das „Maß aller Dinge" bei diesem Spiel.

Die sehr ausführliche Anleitung (in Englisch, Französisch und in Deutsch! Bravo, DURELL!) zeigt Ihnen genau, wo und wie Sie zu der optimalen Punktzahl kommen, und gibt hilfreiche Spiel-Tips.

Der „SABOTEUR-Bildschirm" ist in das Actionfeld, ein Bombenfeld, ein Feld, das anzeigt, was Sie für eine Waffe bei sich tragen, und in ein „Entlohnungsfeld" unterteilt.

Steuern können Sie ihren „ganz persönlichen Saboteur" mit dem Joystick (aber auch über die Tastatur): Joystick nach vorn = hochklettern, oder treten, falls stehend. Joystick nach hinten = Leiter herunterklettern, oder sich ducken, falls stehend. Joystick nach rechts oder links = in diese Richtungen gehen. Feuerknopf = Gegenstand gebrauchen, werfen oder nehmen; schlagen, falls kein Gegenstand zur Hand. (Mit der „Nach-Vorn-Bewegung startet man auch den Hubschrauber). SABOTEUR ist „mit Liebe gemacht", dies merkt man auf den ersten Blick. Unser Held bewegt sich recht sportlich und ist einem JAMES BOND ähnlicher als „dieser selbst", z.B. beim Domark-Abenteuer. Die Graphiken sind ausgezeichnet, der Sound (Spectrum) mehr als zufriedenstellend. Die Bewegungen sind sehr exakt, das Kampfgeschehen (gegen scharfe Hunde und aufmerksame Wächter) sehr realistisch! SABOTEUR ist ein Super-Abenteuer für den Spectrum! Ein absolutes Muß für alle Freunde und Besitzer des britischen Rechners! (Commodore- und Schneider-Versionen werden nach Aussage des Herstellers folgen.)

(Manfred Kleimann)



Grafik	10	Sound	9
Spielidee	9	Spielwert	10

BBC Zehnkampf

Programm: Olympic Decathlon, **System:** BBC, **Preis:** (disc) ca. 36,– DM, **Hersteller:** Alligata Software, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW, England

Während viele Rechner ihr ganz persönliches Zehnkampf-Programm besitzen, hatte der BBC bislang noch keines in seinem „Repertoire". Mit **OLYMPIC DECATHLON** von **ALLIGATA** wurde dieses Manko behoben. Bei diesem Sportspiel geht es um die hinlänglich bekannten zehn Disziplinen (100 m, 110 m - Hürden, 400 m, 1500 m, Weitsprung, Kugelstoßen, Discus, Speerwurf, Hochsprung und Stabhochsprung), bei denen eine Qualifizierungs-Norm gesetzt wird, die unter- bzw. überboten werden muß. Die Joystick-Kontrolle ist entsprechend den „Vorgängern": „Rudeln" (nach rechts und links) sowie Feuerknopf für Sprung oder Wurf. Eines sei noch erwähnt: Es wird eine echte Herausforderung für den BBC-User sein, denn das Spiel gegen die „Maschine" ist sehr schwierig. Man muß schon verdammt lang üben und „Durchstehvermögen" besitzen, um bei manchen Disziplinen (Laufwettbewerbe!) „über die Runden" zu kommen. So stellte ich im Speerwurf einen Fabelweltrekord auf ... (und, welch Schande) ... patzte in allen übrigen Wettbewerben. Zum Abschluß sei gesagt, daß die BBC-Graphik nicht voll genutzt wurde.

hine

Grafik	8
Sound	5
Spielidee (alt)	4
Spielmotivation	9

Doch XCELlent?

Programm: XCEL, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 29,– DM, **Hersteller:** Program Techniques, **Vertrieb:** Profisoft, Sutthauser Str. 50/52, 4500 Osnabrück

Entgegen der relativ schlechten Presse, die **XCEL** von **PROGRAM TECHNIQUES** erhielt, muß ich „leider" eine andere Auffassung zu diesem Spiel „nachliefern". Ich habe mir die Spectrum-Version angesehen, war zunächst ebenso enttäuscht wie die Kollegen, konnte dann aber diesem „kombinierten Spiel" doch einigen Reiz abgewinnen. Nun, um was geht's?

Ein Weltraum-Abenteuer, was sonst? Nun, jedenfalls müssen Sie versuchen, die geknechtete Menschheit von dem riesigen Computer-System Sentinals zu befreien. Diese verstekken sich auf 30 verschiedenen Planeten des Universums. Finden Sie diese; suchen Sie die Planeten ab; vernichten Sie diese Ungeheuer! Sie selbst haben einen eigenen Bordcomputer, mit dem Sie in Kontakt treten können. Desweiteren können Sie auch die Aktivitäten des feindlichen Computers – auf „Kanal 2" – abhören und verfolgen. Das alles hört sich noch recht „allgemein" an. Wenn es aber in die Kampfsequenzen geht, fühlt man sich an die alten Spielhallen-Hits erinnert. Jetzt schießt man aus allen Rohren, muß versuchen auszuweichen und ins nächste Level vorzudringen. Auch dies hört sich noch ziemlich „gewöhnlich" an. Doch: Was techisch hier dem Baller-Freund geboten wird, läßt seine Hände Schweiß treiben. Trotz der einfallslosen Story ein dennoch interessantes Spiel. Zwar nicht XCELlent, aber XCEL!

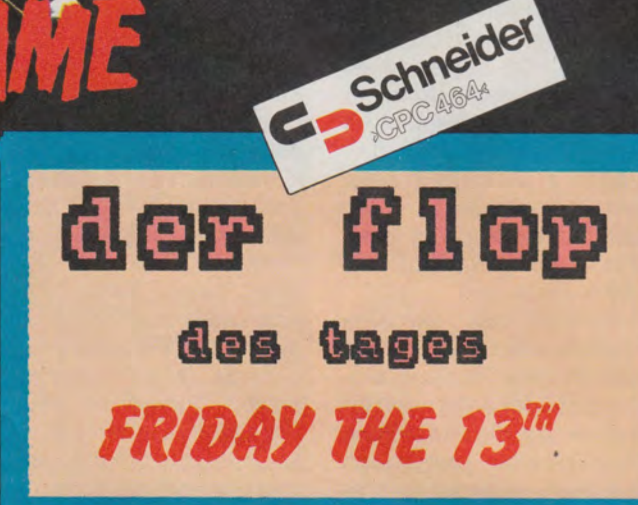
Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	5
Spielidee	5
Spielmotivation	10

Weitere Action Games auf S. 27



FRIDAY THE 13TH
THE COMPUTER GAME



GRAUENhaft

Programm: Friday the 13th, **System:** ***Schneider*** C-64, Spectrum, **Preis:** 32,– DM, **Hersteller:** Domark, 204 Worple Road, London SW20 8PN

Nachdem sich hinlänglich unter Beweis gestellt hat, daß das Geschäft mit dem Nervenkitzel ein überaus gewinnbringendes ist, erfreut sich der Horror als „Stilelement" nun auch bei den Software-Autoren immer größerer Beliebtheit. Ob hierbei immer der gute Geschmack gewahrt bleibt, ist eine Frage, die zu erörtern müßig wäre — immerhin stellt aber die Übertragung dieses Genres auf Computer-Programmen ein legitimes Mittel dar, um neue Software-Kunden anzulokken.

So argumentiert denn auch das Software-Haus **Domark** auf den Vorwurf, daß die Werbung für das neue Programm **Friday the 13th** (Auszug daraus siehe oben) am guten Geschmack vorbeigehe, damit, daß man mit dieser Anzeige nicht schokkieren, sondern lediglich Aufmerksamkeit erregen wolle.

Daß dieses Vorhaben gelingen wird, kann sicher nicht bestritten werden. Doch hält das Spiel leider – wie in so vielen Fällen – nicht annähernd das, was es verspricht. Nicht nur, daß sich der Handlungsablauf wesentlich harmloser ausnimmt als angekündigt (was ja noch zu ertragen wäre), auch der Sound und vor allem die Grafik lassen (auch bei der Commodore-Version!) sehr zu wünschen übrig.

Die, auf der Filmvorlage basierende, Handlung läßt sich schnell zusammenfassen: Als Reiseleiter geraten Sie in dem Ferien-Camp Crystal in Bedrängnis, da einer Ihrer „Kollegen" es darauf abgesehen hat, mit Hilfe einer Fleischeraxt zur Unterhaltung der Feriengäste beizutragen. Als ein Mann, der die Gefahr nicht scheut, nehmen Sie den Kampf mit Jason, Ihrem Widersacher, auf und versuchen, die erholungsbedürftigen Besucher von Crystal zu einer vor Jason sicheren Zuflucht zu führen, um dann dem „Hobby-Metzger" im Kampf Mann gegen Mann entgegenzutreten.

Damit genug des grausigen Spiels – ob **Friday the 13th** wohl an einem „Freitag, dem 13." geschrieben wurde?

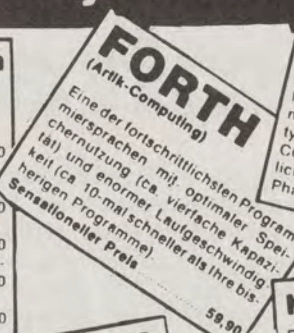
Bernd Zimmermann

Grafik	4
Sound	2
Spielidee	3
Spielmotivation	2

T.S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

Utilities für den Spectrum

HISOFT-Pascal mit **deutscher** Anleitung 99.90
HISOFT-Basic-Compiler COLT (wandelt Basic-Programme in Maschinencode um) 59.90
HISOFT-C-Compiler, die Programmiersprache der Zukunft 99.90
HISOFT-Devpac Assembler und Disassembler im Paket 59.90
Beta Basic 3.0 (deutsche Version auch fur Discovery) 59.90



Drucker-Interface

Kempston Typ E-Interface mit Software im ROM, d.h. es wird kein Speicherplatz belegt. Routinen für alle gängigen Druckertypen bereits implementiert. COPY- und Vierfachcopy möglich.
Phantastischer Preis 179.90

BIS ZU 1,4 MBYTE FÜR JEDEN SPECTRUM

Die neuen Discovery-Systeme mit — Centronics-Drucker-Interface — Joystick-Interface (Kempston-Typ) — Video-Monitor Ausgang — stabilisiertem Netzteil (versorgt auch Ihren Spectrum) — Befehlssatz voll Microdrive kompatibel — belegt **keinen** RAM im Spectrum — deutsches Handbuch und Einführungsdiskette — 1/2 Jahr volle Garantie.

DISCOVERY 180 ein Laufwerk 180K Speicherplatz **DM 599,—**
DISCOVERY 360 zwei Laufwerke 360K Speicherplatz **DM 848,—**
DISCOVERY 720 ein Laufwerk 720K Speicherplatz **DM 899,—**
DISCOVERY 1400 zwei Laufwerke 1,4M Speicherplatz **DM 1348,—**
DISCOVERY PLUS 18 Einbausatz mit 1 Zusatzlaufw. 180K **DM 289,—**
DISCOVERY PLUS 72 Einbausatz mit 1 Zusatzlaufw. 720K **DM 499,—**

Kempston PRO

Das wohl umfassendste Joystick-Interface für den Spectrum: Insgesamt drei Anschlüsse (davon 2 wie Interface 2, zusätzlich Kempston- und Cursor-Key Interface) natürlich auch mit ROM-Slot für Sinclair-Module 59,90

Competition Pro 5000

Der Super-Joystick **49,90**

MULTIFACE ONE

Endlich ist das Problem der Sicherungskopien endgültig gelöst.
Mit Multiface können Sie **jedes** Programm, das Sie in Ihren Spectrum geladen haben, auf Band, Microdrive-Cartridge oder Floppydisk abspeichern. Daneben ist eingebaut: Joystick-Interface, Composite Video-Interface, 8KB ROM, 8KB RAM, den Sie auch sonst nutzen können.
Multiface speichert den gesamten Rechnerinhalt (inkl. Register) auf jedes am Spectrum anschließbare Medium.
Natürlich haben sie 6 Monate Garantie
DM 159,90

SUPER TRACKBALL

Extrem schwere Ausführung Sofort anschließbar an jeden C-64, VC 20, Atari, Schneider Über Tracball Interface (49.90) auch an jeden Spectrum .... **DM 69,90**

Utilities für den Spectrum

HISOFT-Pascal mit **deutscher** Anleitung 99,90
HISOFT-Basic-Compiler COLT (wandelt Basic-Programme in Maschinencode um) 59,90
HISOFT-C-Compiler, die Programmiersprache der Zukunft 99,90
HISOFT-Devpac Assembler und Disassembler im Paket 59,90
Beta Basic 3.0 (deutsche Version auch fur Discovery) 59,90

AMX-Mouse für den Spectrum

Endlich ein Grafik-Tool der Superlative für den Spectrum:
Komplettes System mit Interface, Mouse, allen Kabeln und professioneller Software (Pull-Down-Menues, Paintbrush, Paintroller, Spray Can, Zoom-Mode, Pattern usw.)
Natürlich sofort anschlußfertig für ... **259,00**

Sinclair QL

Sinclair QL (deutsch) 659,00
Extended Basic (ROM-Modul) 99,90
QL-Assembler-Disassembler 99,90
QL-Hyperdrive (3-D-Autorennen) 59,90
QL-Match-Point (3-D-Tennis) 59,90
QL-Chess (Schachprogramm neue Version) 79,90
QL-West (Adventure) 59,90
QL-Lost Kingdom of Skull 59,90
Flugtrainer (deutsch) 49,90
Cartridge Doctor 59,90
Snooker (Super Billard) 59,90
Cosmos (Astronomieprog.) 59,90
Knight Flight 59,90
Bridge Player III 59,90
Quasimodo 49,90
QL Pawn 74,90
Lands of Havoc 69,90
Star Guard /Galactic Invaders 59,90
Scrabble 49,90
QL Draw (Grafikprogr.) 59,90
Sprite Generator 49,90
Night Nurse 54,90
Spook 49,90
Citadel 49,90
Area Radar Controller 49,90
Ram Disc & Utilities 49,90
QL Forth 129,90
Kempston Diskinterface (Shugart Bus) 399,00
Laufwerk 3½" kompl. mit Netzteil 499,00
Kempston Centronics Interface (ROM) 159,90

Cartridges Disketten

Microdrive Cartridge (Sinclair) 7,90
Diskette 3½" je 10 Stück 79,00
Reinigungsdisk-Set 3½" **59,90**
Diskette 5¼" je 10 Stück **27,90**
Disketten Box 5¼" für 70 Stück **35,90**
Disketten Box 3½" für 40 Stück **35,90**

Spectrum +

solange Vorrat **333,—**

L M T für Spectrum

Die professionelle Tastatur für den Spectrum abgesetztes Zehnerfeld, BREAK, DELETE, EDIT, GRAFIK, Komma, 4 Kursor-Tasten, Shift-Lock, Extended-Mode, /, *, -, große Space-Taste, insgesamt also 65 Tasten die auch von der Mechanik her allen Ansprüchen gerecht werden. Natürlich nicht beklebt, sondern zweifarbig (rot und schwarz) bedruckt. Formschönes Gehäuse und leichter Einbau (Interface 1 oder Discovery einfach ansteckbar).
Sparsamer Preis 198,00

Der Topseller aus GB

Saboteur 29,90
Das Actionspiel für den Spectrum

Schneider Software

Yie ar Kung Fu (Cass.) 35,90
Yie Ar Kung Fu (Disk.) 35,90
TLL Tornado Low Level (Cass.) 35,90
TLL Tornado Low Level (Disk.) 45,90
Bored of the Rings (Disk.) 45,90
Bridge Player 3 (Cass.) 35,90
Bridge Player 3 (Disk.) 45,90
Wintersports (Disk.) 45,90
Gremlins (Cass.) 35,90
Pascal (Disk.) 149,90
Devpac (Disk.) 149,90
The Rocky Horror Show (Disk.) 45,90
Frank Bruno's Boxing (Cass.) 35,90
Frank Bruno's Boxing (Disk.) 45,90
The Way of the Tiger (Cass.) 35,90
The Way of the Tiger (Disk.) 45,90

3-Kanal-Sound Synthesizer

Endlich der Ton der Ihrem Spectrum bisher fehlt
Voller Synthesizer mit drei Kanälen und Rauschgenerator, sehr komfortables Musikprogramm (Top Tests in englischen Zeitschriften) komplett mit Lautsprecher, Kabeln, Interface und Programm **119,90**

C 64 SOFTWARE

Winter Games (Cass.) 35,90
Winter Games (Disk.) 45,90
The Rocky Horror Show (Cass.) 35,90
The Goonies (Disk.) 45,90
The Way of the Tiger (Disk.) 45,90
Tigers in the Snow (Disk) 45,90
Bounder (Disk.) 45,90
Kung-Fu-Master (Cass.) 35,90
Kung-Fu-Master (Disk.) 45,90
Rock'n Wrestle (Disk.) 45,90
Lord of the Rings (Disk.) 49,90
Lord of the Rings (Cass. inkl. Buch) 49,90
Dessert Fox (Cass.) 35,90
Dessert Fox (Disk.) 45,90
Uridium (Cass.) 35,90
Uridium (Disk) 45,90
Paradroid (Cass.) 35,90
Paradroid (Disk) 45,90
Zorro (Cass) 35,90
Zorro (Disk) 45,90
Starship Andromeda (Disk) 45,90
Scalextric (Disk) 45,90
Hard Ball (Cass) 35,90
Ping-Pong (Cass) 35,90

Brandneue Spectrum Software

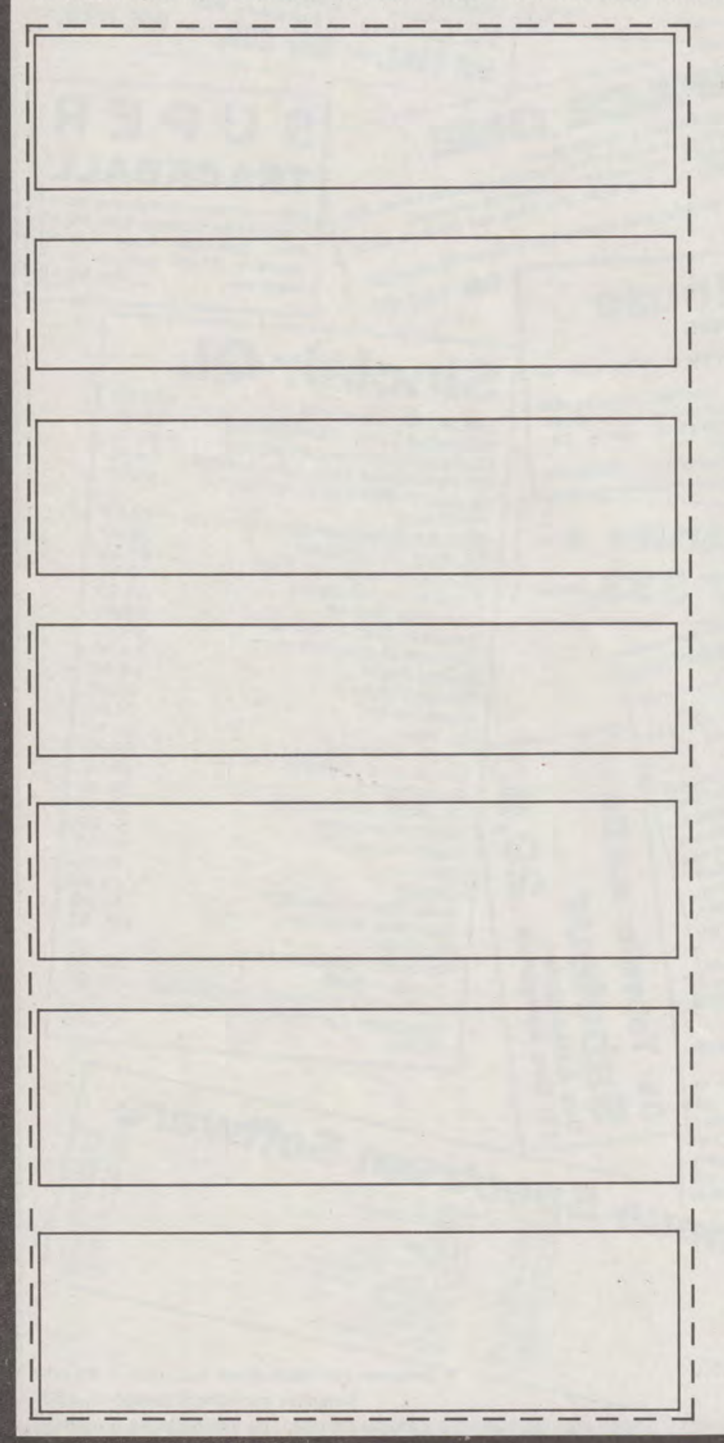
Movie 29,90
Bored of the Rings 29,90
The Artist 39,90
The Art Studio 49,90
Ping-Pong 35,90
Gladiator 35,90
The Rocky Horror Show 29,90
Technican Ted 24,90
Sweevo's World 35,90
Saboteur 29,90
Robin of the Wood 35,90
Robin of Sherlock 29,90
Zoids 35,90
Fairlight 29,90
Yie Ar Kung Fu 29,90
The Way of the Tiger 35,90
Back to the Future 35,90
Gyroscope 29,90
Turbo Esprit 35,90
Mugsy's Revenge 29,90

Versand per Nachnahme (zuzüglich 5,90) oder Vorkasse mit Scheck (zuzüglich 2,50).
Informationen können angefordert werden. Händleranfragen erwünscht.

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg 80, Tel. 0911/288286

Die ASM-Umfrage

Ja, liebe ASM-Leser! Die Redaktion möchte gern Ihre Meinung hören. Dazu haben wir in dieser Ausgabe einen Fragebogen-Katalog entwickelt, der Aussagekräftiges zum vergangenen Software-Jahr 1985 erfassen soll. Die Redaktion ist sich bewußt, daß das alte Jahr vielleicht schon ein bißchen in Vergessenheit geraten ist. Dennoch möchten wir gern von Ihnen wissen, was Sie zum Thema Software 1985 zu loben oder zu bemängeln haben. Füllen Sie bitte die Kästchen (es brauchen nicht alle zu sein!) und den Coupon auf der nächsten Seite (unten) aus, schreiben Sie Ihren Absender deutlich auf, nennen Sie Ihr Computersystem und Ihr Alter. Dann ab damit zum nächsten Briefkasten. Unsere Adresse: TRONIC-Verlag, ASM-Umfrage, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Unter den Einsendern werden insgesamt fünf Abonnements von der neuen ASM verlost. Viel Glück! Und hier die Fragen:



1 Bestes Programm des Jahres (allgemein)

Nennen Sie uns den Titel jenes Spieles/Programmes, das Ihren Anforderungen am meisten entsprach. Welches war technisch, graphisch, soundmäßig, anwenderbedingt oder unterhaltungsmäßig das beste? Wir suchen den Top-Favoriten 1985!

2 Bestes Action-Programm 1985

Welches war das nervenaufreibendste, schnellste, graphisch und soundmäßig überzeugendste Action-Spiel des vergangenen Jahres? Falls Sie jetzt ein nervöses Wrack sein sollten, welches Spiel war dafür verantwortlich?

3 Schlechtestes Action-Programm 1985

Gab es irgendein Action-Game, das Sie in punkto Langweiligkeit, schlechter Umsetzung von Story in Graphik, Sound und Spielgeschehen, miserabler Spielidee oder zu hohem Preis in Zorn geraten ließ? Schreiben Sie den Titel in das Kästchen links!

4 Bestes Adventure 1985

Erstklassige Graphik, irre Story, gute Atmosphäre, hervorragende Eingabemöglichkeiten, Spannung und intelligenter Aufbau, dies alles sind die Kriterien für ein Super-Adventure! Welches hat Ihnen 1985 am besten gefallen?

5 Schlechtestes Adventure 1985

Adventure sind bekanntlich zumeist recht teuer. Für hohe Preise kann man natürlich auch etwas verlangen. Gab es im vergangenen Jahr ein Adventure, das Ihren Erwartungen in mehrererlei Hinsicht nicht entsprach? Nennen Sie Roß und Reiter!

6 Bestes Anwenderprogramm 1985

Anwenderprogramme sind in de Regel nicht gerade billig. Dennoch sollen Sie „softwaremäßig“ dazu beitragen, daß Ihre „Maschine“ damit etwas anfangen kann. Welches Anwenderprogramm würden Sie als die beste Neuerscheinung 1985 bezeichnen? Wir suchen den Anwender-Hit des vergangenen Jahres.

7 Schlechtestes Anwenderprogramm 1985

Zwischen Aufmachung, Versprechen und tatsächlicher Leistung liegen bei Anwenderprogrammen bekanntlich Welten. Überall gibt es arge Flops, so auch im Bereich der Utilities. Welches Programm 1985 würden Sie als größte Enttäuschung oder als nutzlos bezeichnen? Den Titel bitte links eintragen!

Die ASM-Umfrage

8 Bestes Strategie-/Education-Game

Simulationen, Denkspiele, Strategie-Programme oder Lernsoftware sind wohl als die „Pioniere" der allgemeinen Software anzusehen. Welches Spiel/Programm aus einer dieser Klassen gefiel Ihnen persönlich am besten? Das würden auch wir gern wissen!

9 Schlechtestes Strategie-/Education-Game

Natürlich gibt es auch in dieser Kategorie „schwarze Schafe". Haben Sie 1985 ein Programm/Spiel gekauft, das sich im nachhinein als ein „übler Scherz" ohne echten Wert entpuppte? Wenn ja, bitte den Namen eintragen!

10 Bestes Software-Haus

Software-Häuser und Hersteller gibt es momentan wie Sand am Meer. Dennoch: Es gibt vermutlich Hersteller von erstklassiger Software, bei deren Namen Sie in „Ehrfurcht" erstarren und gleich mehrere Produkte kaufen. Mit anderen Worten: Welcher Hersteller von Programmen hat Ihnen 1985 am meisten imponiert?

11 Schlechtestes Software-Haus

Bei der Unzahl von deutschen, englischen oder amerikanischen Software-Herstellern gibt es natürlich auch einige, die mit einem großen Aufwand an Werbung nur ein Minimum an Qualität hervorbringen. Welche Firma ist nach Ihrer Meinung die schlechteste?

12 Firma mit dem besten Service?

Egal, ob deutsche oder englische Einzelhändler, eines ist beiden gemeinsam: der Service am Kunden! Wer steht bei Ihnen ganz oben in der Gunst, wenn es um Beratung, Preise und Lieferbedingungen in puncto Software geht? Wir suchen den Winner 1985!

13 Bester Computer-Typ

Dies ist natürlich eine Frage, über die sich streiten läßt. Klar, jeder ist ein eingefleischter Fan seines „ganz persönlichen" Computers. Dennoch würden wir gern von Ihnen wissen, welches Computer-System in Ihren Augen als das beste anzusehen ist? (Man sollte auch die lieferbaren Titel für den entsprechenden Rechner nicht vergessen!)

14 Computer-Programm, das Sie am meisten enttäuscht hat

Zum Schluß können Sie mal so richtig Dampf ablassen. Es ist diesmal nicht (unbedingt) die Firma, die Sie zu kritisieren haben. Vielmehr gilt es herauszufinden, welches Spiel/Programm trotz einer erstklassigen Aufmachung das Mieseste auf Kassette/Diskette beinhaltete. (Preis-Leistungsverhältnis). Nennen Sie uns den Titel und die Gründe.

Alles, was Sie jetzt noch zu tun haben, ist, den Coupon auszufüllen und ihn zusammen mit den Antwort-Kästchen (nicht alle Fragen müssen unbedingt beantwortet werden) an den TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Kennwort: „Umfrage", Postfach 870, D-3440 Eschwege zu schicken. Der Einsendeschluß ist der 23. Mai 1986. Es geht um fünf Abos von ASM!

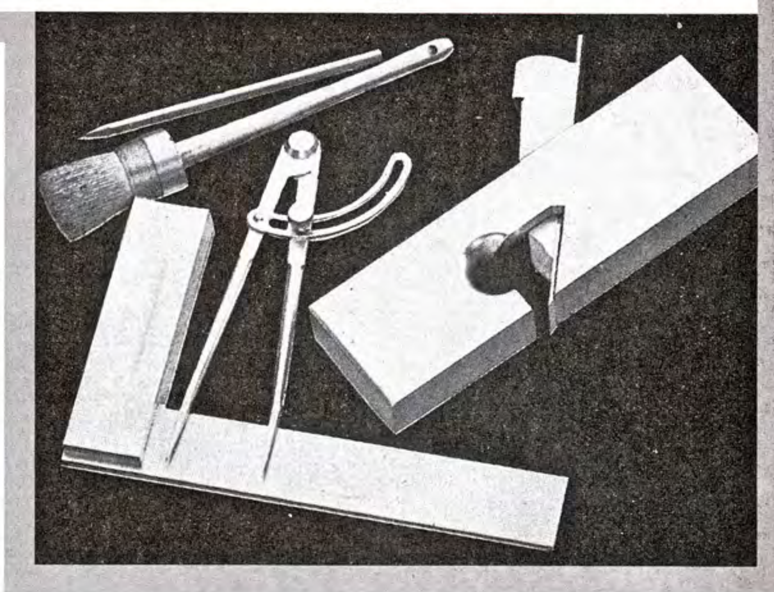
Name/Adresse ____________________

Computersystem ____________________

Alter ____________________

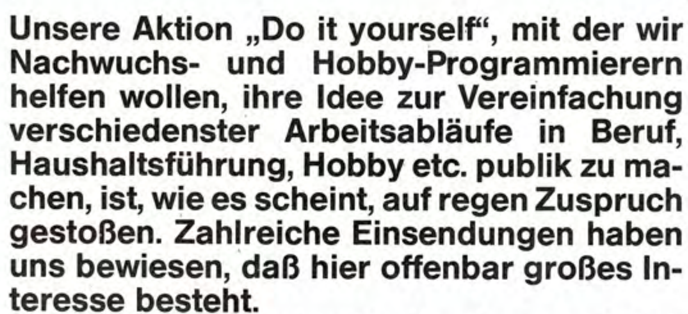

Try beating our SpecDrum!
Spec Drum
Digital Drum System for the Spectrum
£29.95
As featured on "Micro Live" and "Saturday Superstore"
SpecDrum
INSTRUCTION MANUAL
8 DIGITALLY RECORDED REAL DRUM SOUNDS
SIMPLE TO USE — UP AND RUNNING IN ONLY MINUTES
A TRUE DIGITAL DRUM MACHINE
'REAL TIME' OR ON-SCREEN PROGRAMMING
COMPLETE WITH SOFTWARE
EXTRA SOUNDS CAN BE LOADED FROM TAPE
CREATIVE, EDUCATIONAL AND FUN
THE MOST EXCITING PERIPHERAL EVER DEVELOPED
DYNAMIC FILING SYSTEM — STORE OVER 1000 PROGRAMMED RHYTHMS
TAPE SYNC FACILITY
SONGS CAN BE SAVED ON TAPE
POLYPHONIC
COMPREHENSIVE MANUAL
JUST PLUGS INTO MOST HI FI'S
Latin Kit & Editor Now Available at £3.99
Available from Boots John Menzies High St. Stores and all good computer shops or direct from Cheetah Marketing.
Cheetah Marketing
1 WILLOWBROOK SCIENCE PARK, CRICKHOWELL ROAD, ST. MELLONS, CARDIFF
TELEPHONE: CARDIFF (0222) 777337 TELEX: 497455
(Export enquiries – contact Cheetah direct)

Do it yourself



DFÜ für Dragon-User

MODEM 1.3



Unsere Aktion „Do it yourself", mit der wir Nachwuchs- und Hobby-Programmierern helfen wollen, ihre Idee zur Vereinfachung verschiedenster Arbeitsabläufe in Beruf, Haushaltsführung, Hobby etc. publik zu machen, ist, wie es scheint, auf regen Zuspruch gestoßen. Zahlreiche Einsendungen haben uns bewiesen, daß hier offenbar großes Interesse besteht.
Sollten auch Sie im Besitz eines solchen (selbstentwickelten) Programmes sein, das möglicherweise anderen Usern wertvolle Dienste leisten kann, so zieren Sie sich nicht; schreiben Sie uns, oder rufen Sie uns an. Wir stehen Ihnen gern mit Rat und Tat zur Verfügung! Unsere Adresse: TRONIC-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, Ruf: 0 56 51/ 3 00 11.
Diesmal stellen wir für die Dragon-Freunde unter Ihnen ein Programm zur Datenfernübertragung vor: MODEM 1.3.

Das Programm MODEM 1.3 ist ein Utility, mit dem es dem USER ermöglicht wird, mit einem Acoustic-Coppler, oft fälschlicherweise auch MODEM genannt, eine Datenfernübertragung, kurz DFÜ abzuwickeln. Da das Programm sowohl einen „AC" als auch ein MODEM steuern kann, wurde es danach kurz MODEM 1.3 genannt. In der vorliegenden Version 1.3 ist es ausschließlich für den Betrieb auf einem DRAGON-64-System mit Diskettenlaufwerk (oder entsprechend umgerüsteten DRAGON-32-Rechnern mit DSK) vorgesehen.

Das Programm bietet einen 2seitigen Menue-Screen mit Anwender-Optionen für (fast) alle Bereiche der DFÜ und ermöglicht so eine einwandfreie Verbindungsaufnahme mit anderen Rechnern über das Telefonnetz. Da eine hohe Rechengeschwindigkeit für eine anwenderfreundliche Option Voraussetzung ist, wurden die wesentlichen Routinen ausschließlich in MC geschrieben. Mit diesem Programm wird die DFÜ für jeden USER zu einem reinen Vergnügen. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich, da MODEM 1.3 mit einem umfangreichen 14seitigen deutschsprachigen MANUELL geliefert wird.
Die Lieferung umfaßt eine Diskette mit dem Utility und Anleitung. Die Lieferzeit beträgt ca. eine Woche. Zu bestellen ist das Programm per Nachnahme direkt vom Programmautor. Der Preis des Programms einschließlich Diskette, Manuell und Porto beträgt DM 98,--.
Und noch eine besondere Service-Leistung: Die Käufer des Programmes werden in eine Kartei aufgenommen und von nun an ständig über den neuesten Entwicklungsstand informiert. Na, wenn das nichts ist! In Anbetracht dieser Tatsache scheint der Preis von 98,– DM vollauf berechtigt. Anfragen und Bestellungen richten Sie bitte an: **K.-H. Waldscheck, Postfach 1416, D-4933 Blomberg, Ruf: 0 52 35 / 16 72.**

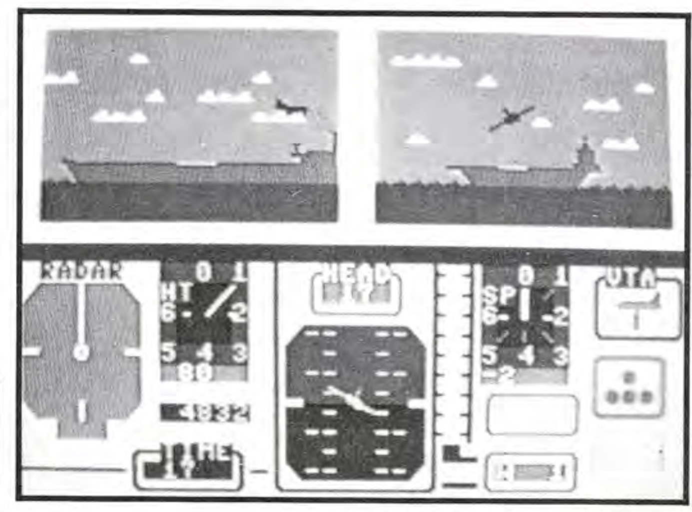
(Bernd Zimmermann)

Die wesentlichen Optionen von MODEM 1.3:

- -> Variabilität aller erforderlichen DFÜ-Parameter (z. B. 5-8 Bit)
- -> Kontrollanzeigen für CRTL-CODES im TX- und im RX-Betrieb
- -> wahlweise gleichzeitige Druck-Bufferausgabe während der DFÜ
- -> eigener Druckbuff mit 254 Zeichen gleichzeitig und Restdruck
- -> eigener 11K-Byte-Speicher zur gleichzeitigen RAM-Speicherung
- -> Auto-STOP-/Auto-SAVE Funktion im Speicherbetrieb auf DISK
- -> TERMINAL- und ECHO-MODE-Betriebsartenwahl während der DFÜ
- -> schnelle und sichere Wahl von OPTIONEN während der DFÜ, – möglich durch Funktionstasten (Eintastendruck-Funktionen)
- -> Memory-Anzeige und komfortable Editierfunktion für den RAM
- -> Datei-Erstellungsroutinen zum leichten Absetzen von Texten
- -> Grafik-Schaltung zur Bildübertragung und Grafikdarstellung
- -> alle Funktionsmöglichkeiten in Verbindung mit RTTY-Decoder!
- -> u.v.a.m.

Vaughan Dow – der „Jump Jetter"

JUMP JET von der englischen Firma ANIROG entwickelt sich immer mehr zu einem Dauerbrenner. Nach den ersten Versuchen für den C-64 und den Schneider ist JUMP JET jetzt auch beim Spectrum, BBC, VC-20 und Commodore 16 ein Bestseller geworden. ASM wollte wissen, wer hinter dem Super-Simulations-Spiel steckt. Hier also, VAUGHAN DOW, der Vater des Gedankens, in einer Kurz-Biographie:



Vaughan Dow wurde in Schottland geboren und besuchte ein Internat (vermutlich Eton?) in der Nähe von Windsor. Da seine Eltern in Hong Kong arbeiteten, bekam der Achtjährige zum erstenmal einen „Vorgeschmack" fürs Fliegen: dann nämlich, wenn die Urlaubsflüge nach Schottland anstanden.
Nachdem er die Schule verlassen hatte, wurde er Bankbeamter. Das zu einer Zeit allerdings, wo das „Zeitalter des Computers" noch nicht angebrochen war. Nach einigen Jahren begann sich Vaughan Dow immer mehr für die Fliegerei zu interessieren. Er trat dann schließlich in die Royal Air Force ein.
Glücklicherweise für ihn, wurde er für die Ausbildung zum Kampfflieger ausgewählt. So kam er fünf Jahre lang „in den Genuß", Trainingsflüge mit Fightern und Abfangjägern zu absolvieren. Schließlich erhielt er „seinen letzten Schliff" bei eiem Manoevre im Nahen Osten, wo er im Bodenkampf ausgebildet wurde.
Am Ende seiner Ausbildung wurde sein Traum war: er durfte einen Harrier fliegen, der in Deutschland stationiert war.
Bevor er seinen ersten JUMP JET fliegen durfte, mußte er einen zweiwöchigen Hubschrauber-Kurs absolvieren. Danach flog Dow über fünf Jahre den Jump Jet, ehe er als Testpilot berufen und bei mehreren Flugshows eingesetzt wurde.
Nachdem er acht Jahre lang im Militärdienst war – und eine bezaubernde Air-Force-Angestellte geheiratet hatte, entschied sich Vaughan Dow, das harte Militärleben mit dem des zivilen Linienfluges zu tauschen. Er ist nun – seit einigen Jahren – Kapitän einer Boing 737, die in ganz Europa eingesetzt wird.
Als er als Konstrukteur für Boing-Flugsimulatoren arbeitete, kam ihm die Idee, FLIGHT PATH 737 für den C-64 zu entwickeln. Schon bald wurde das Programm zu einem Renner; die Nachfrage stieg; so wurde es z. B. auch für den VC-20 und den C-16 „nutzbar" gemacht. Seit Mai 1984 arbeitete er an seinem bislang besten Projekt „JUMP JET", ehe die erste Version (Commodore 64) im Juli 1985 auf den Markt kam. Mittlerweile gehört JUMP JET zu den „Klassikern", zu den besten Simulationen, die es momentan gibt.
Man ist sich sicher, daß VAUGHAN DOW sich sicher nicht auf seinen Lorbeeren ausruhen wird. Vielleicht gibt's bald schon 'was Neues?

Robert Fripp

„Nancy" im Kampf gegen Drogen!



Die First Lady der USA, Frau Nancy Reagan, übergibt Herrn Direktor Rey vom Institut Le Levant als Geschenk der US-Regierung einen Texas Instruments „Business-Pro"-Computer. (Foto: Texas Instruments)

Mrs. Reagan, die Gattin des amerikanischen Präsidenten, überreichte dem Le Levant Institute Lausanne, Schweiz, einen Computer von Texas Instruments.
Anläßlich des Gipfeltreffens Reagan/Gorbatschow übergab Mrs. Reagan ein Texas Instruments Business-Pro Computersystem. Das Le Levant Institute ist eines der bedeutendsten Rehabilitationszentren im Bereich der Drogentherapie.
Pierre Rey, Leiter des Instituts, nahm das „Geschenk" mit den Worten entgegen: „Wir werden das System für die Verbesserung unserer Theapie, Rehabilitation und zusätzlich in der Verwaltung einsetzen. Außerdem werden wir mit geeigneten Lernprogrammen Computerkurse durchführen können, die den Patienten bei der Wiedereingliederung in das wirtschaftlich-soziale Leben von großer Hilfe sein werden."
Während der Präsentation demonstrierte Mrs. Reagan kurz die technischen Möglichkeiten dieses Computersystems.
Sigma Inmformatique, ein Softwarehaus in Lausanne, erstellte für das Le Levant Institute die geeigneten Anwendungsprogramme und schult das Personal im Umgang mit dem Computer.
Das TI-System, mit dem das Institut jetzt arbeitet, verfügt über eine gehobene Ausstattung, die alle Einsatzbereiche der drogentherapeutischen Behandlung ermöglicht.
Business-Pro ist das technologisch fortschrittliche und leistungsfähige Modell der TI Professional Computer Familie. Das System kann für ein breites Spektrum von Anwendungen eingesetzt werden und ist kompatibel mit den bekannten Industriestandards.

Joysoft

Anzeige

NEUER COMPUTER-TREFFPUNKT IN KÖLN

Die vielen Computer-Fans wohlbekannte Firma JOYSOFT aus Düsseldorf eröffnete eine neue Filiale in Köln. Das neue Ladengeschäft von JOYSOFT ist in der Berrenratherstraße 159 in Köln 41 zu finden. JOYSOFT, eine der wenigen Firmen, die fast alles haben, was das Herz des Computer-Fans begehrt, entschloß sich zu diesem Schritt, weil immer mehr Kölner Kunden in den Laden nach Düsseldorf kamen und dort ihre Programme einkauften.



Die Inhaberin, Frau Gabriele Hartmann, bietet für acht Computersysteme fast 1000 verschiedene Programme an. Ein wahrer Leckerbissen für Computer-Fans, die immer wieder neue Spiele und Anwendungen für ihren Heimcomputer suchen.
Spiele und Anwenderprogramme der Firma JOYSOFT sind direkt aus England und den Vereinigten Staaten importiert. Auch gute deutsche Software findet sich selbstverständlich im Programm der Firma JOYSOFT. Durch den Direktimport kann JOYSOFT dem Kunden äußerst günstige Preise unmittelbar weitergeben. Das Angebot von JOYSOFT ist so groß, daß man auch keine Probleme mit Software für ausgefallene Computer oder ausgefallene Softwaretitel hat.
Neben den reinen Softwareangeboten hält die Firma JOYSOFT auch eine Anzahl von Zubehörteilen, von der Abdeckhaube bis zum Joystick, für den Kunden bereit.
Neben einer ausführlichen Beratung und einem erstklassigen Service erwarten den Kunden Toppreise – auch für den kleinen Geldbeutel.
Der neue Laden für Computer-Fans und -Spieler ist von montags bis freitags zwischen 10.00 Uhr und 18.30 Uhr sowie samstags zwischen 10.00 Uhr und 14.00 Uhr geöffnet.

Nähere Informationen:
JOYSOFT
Gabriele Hartmann
Humboldtstraße 84
4000 Düsseldorf

Deutsche Software schafft Sprung über den großen Teich

Hannover (red.) „Für einen sechsstelligen Betrag", so FOCUS-Geschäftsführer Udo Flohr, hat das US-Unternehmen Pecan Software Systems von dem Hannoverschen Softwarehaus für ein Jahr die Vertriebsrechte und eine Kaufoption für das UCSD p-System/UCSD Pascal unter UNIX V auf dem US-Markt erworben. Im gleichen Zuge erwirbt Pecan von FOCUS auch Vertriebsrechte für die neue UCSD Pascal-Version für die ATARI-Reihe.

FOCUS hatte das UNIX-Produkt erstmals am 11. April 1985 in Edinburgh und später auch auf verschiedenen Veranstaltungen in den USA vorgestellt. Das UNIX-Hosted UCSD p-System, das neben UNIX V auch auf den meisten älteren UNIX-Versionen lauffähig ist, verbindet in optimaler Weise ein mächtiges mit einem flexiblen Entwicklungssystem: Da UCSD Pascal auf allen bekannten Microcomputern lauffähig ist, läßt sich p-System Software ohne Anpassungsschwierigkeiten auf über 150 verschiedene Rechner übertragen. Unter anderem kann so unter UNIX Software für MS-DOS Rechner entwickelt werden. Dabei lassen sich die Vorteile des Mehrbenutzerbetriebs für die Softwareentwicklung im Team nutzen. Das UCSD p-System bietet hierzu die Möglichkeit der modularen Kompilierung von Programmbausteinen. Ebenso kann bereits vorhandene p-System Software (zum Beispiel von MS-DOS-Rechnern) unter UNIX eingesetzt werden.
Im p-System sind Compiler für die Programmiersprachen UCSD Pascal, FORTAN-77, BASIC und Cross-Assembler für acht verschiedene Prozessoren lieferbar. Man kann mit dem Native Code Generator neben p-Code auch Maschinencode erzeugen. Die Anpassung an UNIX ist transparent und bietet vom p-System aus Zugriff auf UNIX-Systemaufrufe, -Programme und -Daten. Das p-System läßt sich jederzeit unterbrechen, so daß zwischendurch mit UNIX-Programmen weitergearbeitet werden kann.
Die Vertriebs-Lizenz für Pecan besitzt für Insider eine pikante Note: Pecan übernahm im Oktober 1985 Sof Tech Microsystems, den Entwickler des UCSD p-Systems. Mit der Lizenz für das UCSD p-System unter UNIX und für die ATARI ST-Reihe hat das US-Unternehmen also genaugenommen die Handelsrechte an der Fortentwicklung eines eigenen Produktes erworben. Dies paßt in die aggressive und weltweit orientierte neue Marketingstrategie für UCSD Pascal, die Pecans Präsident Ted Obermeister bei der Übernahme von Sof Tech ankündigte.
Für die UCSD Pascal-Freunde diesseits des Atlantiks hatte Udo Flohr die frohe Botschaft, daß FOCUS am Jahresanfang 1986 die Preise aller UCSD p-System Produkte für Einzelbenutzer-Systeme drastisch senkt: Zum Beispiel ist so das p-System mit UCSD Pascal Compiler unter DM 1.000,– zu haben.
Focus Computer GmbH, Friesenstr. 14, 3000 Hannover, Tel.: 05 11 / 34 54 61.

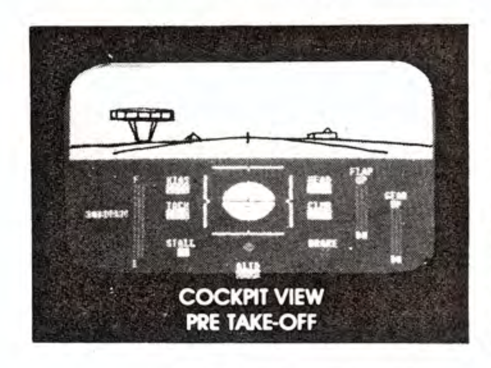
SINCLAIR APPROVED

QL FLIGHT SIMULATOR

Not a game but a real full feature flight simulator for the Sinclair QL written by an Aeronautical Engineer for pilots and student pilots alike. QL Flight (QLF) is a view orientated flight simulator which means you can actually view your surroundings. First set up the weather in each of the nine worlds selecting wind speed, wind direction and cloud ceiling. Select your starting world then your QL moves to the cockpit view!


VIEW OF MOUNTAIN WORLD 1 ON SET UP SCREEN

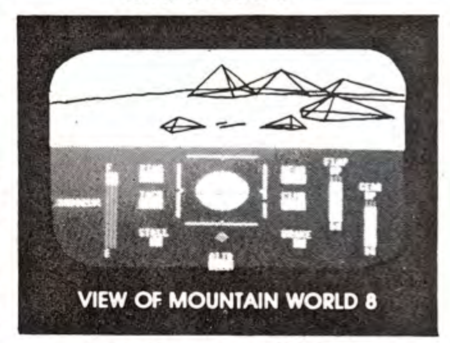
REALISTIC MOVING GRAPHICS


COCKPIT VIEW PRE TAKE-OFF

NINE DIFFERENT WORLDS TO FLY AROUND


RADAR VIEW OF WORLD 2

Once in the cockpit with your seat belts firmly done up start the engine, lower the flaps, increase the revs and with releasing the brakes your actually moving down the runway!! As you clear the runway the scene of the world your in, comes into view! Bridges, mountains, power lines, towers, everything is there in this realistic simulation. You can even fly from one world into another! Imagine taking off and flying under a power line then into a treacherous mountain world and landing between 2 mountains, re-fuel, take off again and into another world with a low cloud ceiling, now its time to switch to QLF's unique "RADAR" view. QLF features all the major instruments including artificial horizon, altitude, compass climb, revs - plus all the usual aircraft components - flaps - landing gear - trim and rudder - ailerons.


VIEW OF MOUNTAIN WORLD 8

LAND - RE-FUEL THEN TAKE OFF AGAIN


APPROACHING THE RUNWAY IN WORLD 8

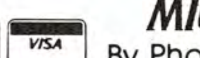
MICRODEAL

QL FLIGHT REALLY IS A REAL SIMULATOR Keyboard or Joystick Compatible

£19.95 POST/PACKING 75p ON PROTECTED MICRODRIVE CARTRIDGE

TO ORDER USE OUR 24 HOUR SYSTEM

MICROPOST



By Phone: 0726 68020


By Post To: 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE

OR ORDER FROM YOUR LOCAL QL DEALER

Dschungel-Abenteuer

Programm: Three Weeks in Paradise, **System:** Spectrum, Schneider, **Preis:** 35,– DM, **Hersteller:** Mikro-Gen, Unit 10, The Western Centre, Bracknell, Berks, England

Die Firma **MICRO-GEN,** durch Veröffentlichungen wie Pyjamarama, Everyone's a Wally und Herbert's Dummy Run bekannt, hat nun endlich wieder ein neues Programm heraus gebracht: **THREE WEEKS IN PARADISE.** Hier ist der Test der Spectrum-Version.

Diesmal befindet sich Wally, unser Held, mit seiner Familie mitten im Dschungel und wird von Kanibalen überfallen. Seine Frau Wilma und Sohn Herbert werden gefangengenommen und sollen zum Abendessen „verspeist" werden. Der Spieler übernimmt die Rolle von Wally und muß versuchen, Wilma und Herbert zu befreien. Das ist leichter gesagt als getan, denn Wally muß knifflige Rätsel lösen.

Die Grafik in diesem Spiel ist vom Feinsten. Mit einer Animation, wie sie in Trickfilmen vorkommt, bewegt sich Wally durch die zahlreichen Bilder.



Aber auch der Sound kommt nicht zu kurz: Im Hintergrund läuft eine Melodie, die sehr gut zum Spiel paßt. Wen die Musik stört, kann sie abschalten und den anderen Geräuschen lauschen.

Die Aufmachung des Spiels erinnert zwar stark an Pyjamarama & Co., doch auf Grund der sehr guten Grafik und der guten Spielidee wird Three Weeks in Paradise sicher bald in den TOP TEN zu finden sein.

Stefan Swiergiel

Grafik	10
Sound	7
Spielidee	8
Spielmotivation	10

Auf der Flucht

Programm: Monty on the Run, **System:** Spectrum/C-64, **Preis:** 25,– DM (Spectrum), 35,– DM (C-64), **Hersteller:** Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS

MONTY ON THE RUN ist ein farbenprächtiges Spiel aus dem Hause **GREMLIN GRAPHICS.** Mein Testbericht bezieht sich sowohl auf die Spectrum- als auch auf die Commodore-Version, die im großen und ganzen als in etwa gleichwertig zu bezeichnen sind. Lediglich was den Sound anbelangt, sind bei der Spectrum-Fassung leichte Abstriche zu machen.

Monty Mole, Held des Spieles, wurde zu einer Haftstrafe verurteilt. Nach der Urteilsverkündung wird er in ein Gefängnis gebracht, aus dem es kein Entrinnen zu geben scheint. Und dennoch gelingt Monty die Flucht. Durch einen Tunnel gelangt er in die Kanalisation der Stadt, kommt auf seiner Flucht durch zahlreiche Häuser, um dann letztlich den Weg in die Freiheit zu finden.

Die einzelnen Stationen Monty's Flucht sind gespickt mit Goldmünzen, welche, so verlockend sie auch sein mögen, vorsichtig behandelt werden müssen. Einige von ihnen verleihen zwar neue Energie, andere sind jedoch geradezu tödlich. Und noch einige andere Unbilden sorgen dafür, daß Monty's verzweifelter Kampf um die Freiheit reichlich erschwert wird. Da schwirren dämonische Masken durch die Räume, verfolgen gigantische Hände unseren Helden, machen wildgewordene Ballone, zähnefletschende Hunde und seltsame Maschinen Jagd auf ihn.

Monty hat fünf Leben; jedesmal, wenn er eines davon verliert, wird das Spiel von der Stelle aus fortgesetzt, an der er sich zuletzt befunden hat.



Wie ich bereits angesprochen habe, sind die Commodore- und die Spectrum-Version beide sehr gut gelungen, klammert man den Sound bei dem englischen Computer einmal aus. Dies ist es jedoch gerade, was Monty on the Run's Commodore-Programm aus der Masse ähnlicher Spiele hervorhebt. Was hier an klanglichen Leckerbissen geboten wird, gehört mit Abstand zum Besten, was ich je bei einem Computer-Spiel gehört habe. *(bez.)*

Grafik		9
Sound (Spec)		8
	(C-64)	10
Spielidee		9
Spielmotivation		10

Achtung, Steinschlag!

Programm: Boulderdash, **System:** MSX, **Preis:** 25,– DM, **Hersteller:** Orpheus Ltd., The Smithy, Unit 10, Church Farm, Hatley St. George, Nr. Sandy, Beds., SG19 3HP, England

BOULDERDASH, ein Spiel, welches früher schon für C-64 (BEYOND) und Spectrum (STATE SOFT) auf dem Markt war, gibt es nun auch für MSX (ORPHEUS) und Schneider (MIRRORSOFT). Ich habe mir für Sie die MSX-Version aus dem Hause Orpheus angesehen.

Obwohl mir die Spielidee anfangs nicht gerade allzu originell erschien, so muß ich doch zugeben, daß ich nach einiger Zeit doch ein wenig in den Bann des Games geriet. Boulderdash reiht sich ein in die Kette der wenigen Spiele, die eigentlich nichts Neues oder umwerfend Interessantes bieten und einen doch nicht mehr loslassen. Das Erfolgsgeheimnis ebensolcher Programme ist möglicherweise, daß sie einen willkommenen Kontrapunkt zu Spielen bilden, die hohe Anforderungen an Konzentration, Technik, Schnelligkeit oder anderes stellen. Herauszufinden, worin Boulderdash's gewisses Etwas liegt, ist mir bislang noch nicht gelungen; aber irgendetwas ist da schon, was das Spiel unheimlich fesselnd macht. Ich kann eigentlich nur „davor warnen", sich mit Boulderdash einzulassen! *(r.s.)*

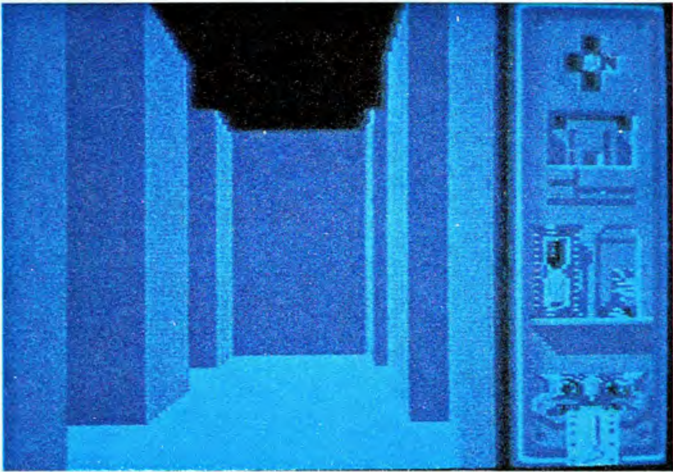
Grafik	4
Sound	3
Spielidee	2
Spielmotiv. (dennoch)	10

Der Schatz des Zombies

Programm: Scarabeus, **System:** C-64, **Preis:** 35,– DM, **Hersteller:** Bertelsmann/Ariola Soft, Königstraße 4, 4830 Gütersloh

SCARABEUS, Neuveröffentlichung aus dem Hause **Ariolasoft,** entführt Sie in die Welt der alten Pharaonen. Seine Grafiken sind gut, der Sound ist excellent. Auf den ersten Blick könnte man das Programm vielleicht für einen Abglanz der guten alten 3D-Labyrinthspiele halten. Aber lassen Sie sich nicht täuschen! Dieses Spiel bietet wesentlich mehr!

Der Bildschirm zeigt Ihnen einen dreidimensional dargestellten Irrgarten, Sie können jedoch auf einen Übersichtplan über das gesamte Labyrinth umschalten, indem Sie einfach Ihren Joystick nach hinten bewegen. Dies macht es Ihnen möglich, den jeweiligen Aufenthaltsort der Geister zu bestimmen, die durch die Gänge des Labyrinths schwirren, mit dem Geistern nun mal eigenen Anliegen, Ihnen den Garaus zu machen.



Unbedingt müssen Sie diese Geister jagen und gefangennehmen, wenn Sie in den Besitz von neun Hieroglyphen kommen wollen, die Sie den Weg in das nächste Level finden lassen.

In diesem, dem zweiten Level müssen Sie sich nicht nur mit giftigen Spinnen herumschlagen, sondern auch einige sehr knifflige Rätsel lösen, um endlich bis zur Grabstätte des Phararo zu gelangen. Hier angekommen, geht das Abenteuer nun erst so richtig los. Denn der alte Ägypter-König, durch Ihr Eindringen wieder zum Leben erweckt, weiß sehr gut, daß Sie es nur darauf aufgesehen haben, ihm seinen Schatz, den unsagbar wertvollen Juwelen Scarabeus, zu entreißen. Jetzt macht also der Zombie-Pharao Jagd auf Sie, und diese Auseinandersetzung übertrifft noch bei weitem alle bisher überstandenen Gefahren.

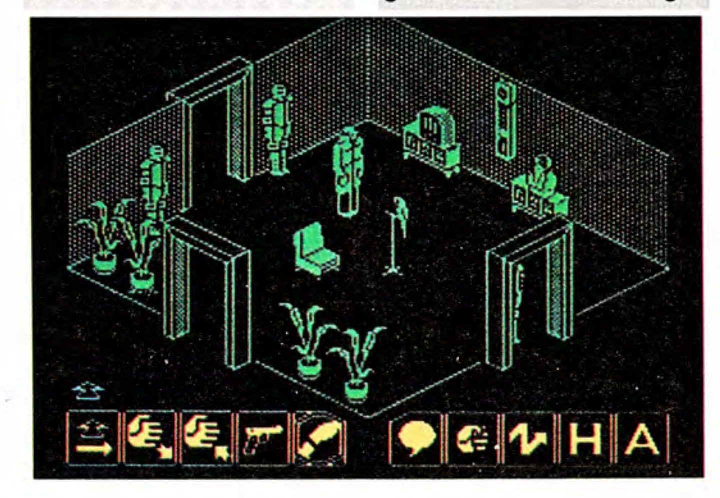
Wie bereits gesagt, präsentiert Scarabeus eine gute Grafik und einen brillanten Sound; das Geschehen ist überaus spannend in Szene gesetzt, die Spielmotivation somit entsprechend hoch. Bestimmt zählt Scarabeus zu den besten bisher bei Ariolasoft erschienenen Programmen. *(bez.)*

Grafik	8	**Sound**	10
Spielidee	9	**Spielmotivation**	10

„Doppeltes Lottchen“

Programm: Movie, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 28,–, **Hersteller:** Imagine, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, England

MOVIE ist eines der zahlreichen , brandneuen Produkte aus dem Hause **IMAGINE.**



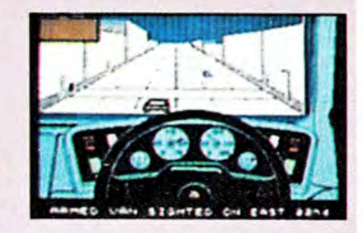
In MOVIE spielen Sie die Rolle eines klassischen abgerissenen amerikanischen Detektivs. Gangster, und die damit verbundenen Gefahren, lauern überall. Sie – als (ab-)gerissener Schnüffler – haben die schwierige Aufgabe, das hübsche Mädchen Tanja zu finden. Erschwert wird dieser Auftrag durch die hinterlistige und gefährliche Zwillingsschwester Vanja, die stets bemüht ist, Ihnen das Leben so unangenehm wie möglich zu machen. Sie müssen mit Ihrem Spürsinn nun herausfinden, wer wer ist.

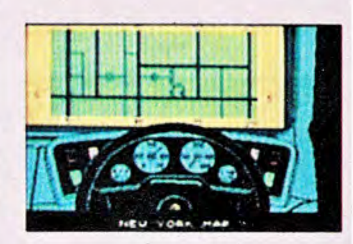
Haben Sie Tanja gefunden, wird Sie Ihnen die Informationen geben, die Sie benötigen, um ein lebenswichtiges Tonband zu erhaschen. Dieses befindet sich im Hauptquartier der Bugs, einer stark bewachten Festung ähnelnd. Die einzelnen Räume in MOVIE sind im klassischen „Knight Lore-Stil“ angelegt worden. Es scheint, als ob eine Kamera ganz oben rechts in die Räume installiert wurde. Das Spiel wird durch verschiedene „Fenster“ kontrolliert und gesteuert. Diese stehen für: Move (Bewegung), Pick up (Gegenstände aufnehmen), Drop (Gegenstände fallen lassen), Inventory (Das, was man bei sich trägt), Throw (Werfen), Shoot (Schießen), Punch (Schlagen) und Talk (Sprechen). Beim „Sprechfenster“ erscheint eine comic-strip-artige Sprechblase auf dem Bildschirm, in die Sie einfache Sätze bzw. Kommandos eingeben können. MOVIE ist ein etwas anderes „Action Game“. Der Stil ist neu. Es kombiniert ction-mit Adventure-Elementen und zeigt, daß die bloße „Ballerei“ vergangener Jahre durch intelligenten Aufbau und hohen Spielwert bald zur Bedeutungslosigkeit degradiert werden wird. Die Graphik ist „movieentsprechend“ ausgezeichnet. Der Sound – weil „spectrumbedingt“ nicht so wichtig – kann getrost „vernachlässigt“ werden.

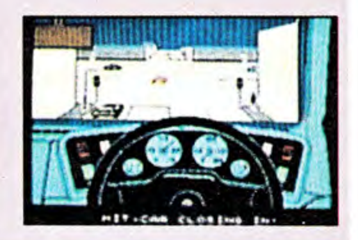
(Manfred Kleimann)

Grafik	10
Sound	5
Spielidee	10
Spielmotivation	10

DURELL: Top Job?





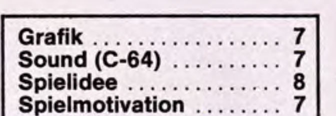


Programm: Turbo Esprit, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 34,– Mark, **Hersteller:** Durell, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB, England

Eine Agenten-Story nach Maß! Nur: Bei **TURBO ESPRIT** geht es nicht um Spione, die gejagt, sondern Heroin-Dealer, die dingfest gemacht werden müssen. **DURELL** scheint sich mittlerweile auf Agenten-Stories „spezialisiert" zu haben, denkt man an den SPECTRUM-KNÜLLER **SABOTEUR!** Bei diesem Spiel jedoch erwartet Sie eine ganz andere, nicht minder schwierige Aufgabe. Sie sitzen am Steuer eines LOTUS TURBO ESPRIT und machen sich auf die Jagd nach Heroin, das in gepanzerten Fahrzeugen durch die Stadt transportiert werden soll. Sie müssen nun die Häuser, wo der Stoff gelagert wird, aufspüren (alles aus der Sicht Ihres Rennwagens – in 3D!) und die Transporter angreifen. Ein Tip: Greifen Sie den oder die Wagen nicht eher an, als diese den Stoff komplett eingeladen haben, denn sonst gelangt Heroin in den Umlauf, das kostet Punkte. So müssen Sie also Wagen für Wagen stoppen, ehe Sie den Großtransporter aufhalten, bevor die Lieferung abgeht. Noch ein Tip: Achten Sie auf die bewaffneten Begleittrupps, die auf Sie schießen werden. TURBO ESPRIT ist ein „lotusmäßiges" Abenteuer, von dessen Art (3d-Effekt, Sicht durch die Frontscheibe, Kartenanforderung usw.) es allerdings schon einige ähnliche Vorläufer gibt. Fazit: Interessant – aber nichts umwerfend Neues!

mk



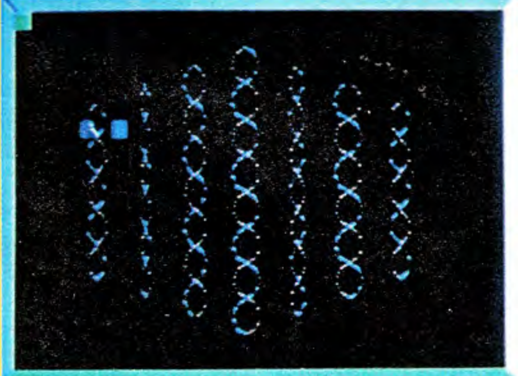


Grafik	7
Sound (C-64)	7
Spielidee	8
Spielmotivation	7

Ein Spiel für Außenseiter: Hörspiel und Computer-Game!

Programm: Deus Ex Machina, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 36,–, **Hersteller:** Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton, **Vertrieb:** Activision Deutschland, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76

Ich nehme an, jeder kennt die schaurig schönen utopischen Geschichten von George Orwell (alias ERIC BLAIR)! Diese Romane erfreuen sich heutzutage einer immer größer werdenden Beliebtheit, ist doch das „Utopische" schon sehr nahe an unsere Realität herangerückt. DEUS EX MACHINA (etwa: „der überraschend eintreffende Retter") gab es schon einmal für den Spectrum (Automata Software). Nun ist eine stark verbessserte Version für den C-64 auf den Markt gekommen. Hierfür zeichnete ELECTRIC DREAMS SOFTWARE verantwortlich. Das Spiel hat – neben dem „Orwell'schen Muster" – noch eine andere Besonderheit: DEUS EX MACHINA wird quasi „in zweifacher Form" geliefert. Das Software-Programm, welches Sie, den Spieler, in eine grausame, menschenverachtende, undemokratische und total kontrollierte Welt „entführt". Parallel dazu können Sie auf Ihrem Kassettenrekorder eine Audio-Kassette abspielen, die als Hörspiel zum Thema DEUS wichtige Hinweise gibt. Untermalt wird das ganze durch „brauchbaren" Stereo-Sound. Bekannte „Musicians", wie Ian Dury (Ex-Blockheads), Frankie Howard oder Jon Pertwee, wirken bei dieser Produktion mit, sorgen für Sound und wichtige Spiel-Tips. Das Game selbst: Die Zukunfts-Gesellschaft wird von Computern regiert. Es ist eine mechanisierte Welt. Alles wird nach dem „Buch der Regeln" produziert. Der Mensch hat keinerlei Einfluß mehr. Sie als Spieler versetzen sich in die Rolle einer „rebellierenden Maschine", die ein Baby erzeugen will, um menschliche Persönlichkeit wieder zum „Leben zu erwecken". Sie haben nun die Aufgabe, diesen Plan zu konzeptionieren, den Embryo zu ernähren, seine Größe stetig zu steigern und Gesundheit & körperliche Unversehrtheit zu gewährleisten. Gestört werden Sie natürlich vom „BIG BROTHER" in Form eines Computers, der Ihr Unterfangen mit allen Mitteln verhindern will.



Man muß allerdings sagen, daß die Grafik nicht gerade überwältigend ist, die Story sehr simpel aufgebaut wurde und die Spielmotivation schon nach einiger Zeit „flöten" geht. Dennoch ist DEUS EX MACHINA ein außergewöhnliches Programm: Die Idee, eine Hörspiel-Kassette zusammen mit dem Game zu liefern, könnte Schule machen. Und gerade dann, wenn der Preis von ca. 36 Mark so günstig bleiben kann. *(mk)*

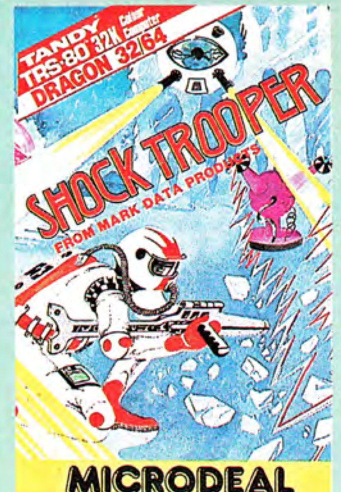
Grafik	7
Sound	7
Spielidee	5
Spielmotivation	5


MOVIE
imagine
...the name of the game

Kampf gegen Laser

Programm: Shocktrooper, **System:** Dragon/ Tandy Colour, TRS-80, **Preis:** ca. 28 Mark, **Hersteller:** Microdeal, 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, England, **Vertrieb:** Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach

Auf den ersten Blick erinnert SHOCKTROOPER von MICRODEAL an ein „stinknormales" Gerüst-Baller-Spiel. Ich habe mir die TANDY COLOUR-Version angesehen und mußte feststellen, daß ein wenig von Impossible Mission „verarbeitet" wurde. Sie bewegen Ihren Helden also durch ein unterirdisches Labyrinth. Sie müssen dabei auf die Laserkanonen achten, die unaufhörlich auf jeden Eindringling schießen. In die nächst tiefere Ebene gelangen Sie mit einem „Fahrstuhl" (besser: -brett). Besonders schwierig geht es dort zu, wo der Laser-Roboter seine Waffen auf Dauerfeuer eingestellt hat. Versuchen Sie, sich in Deckung zu bringen, und warten Sie den geeigneten Zeitpunkt ab, um Ihrerseits mit der „Laser-Spritze" den Feind zu zerstören. Haben Sie alle Hindernisse beseitigt, gelangen Sie in das nächste Level. Dort erwartet Sie Ähnliches – nur, daß Ihre Aufgabe immer schwieriger wird. Mehr kann man eigentlich zu diesem SHOCKTROOPER nicht sagen; sogar der eigentliche „Spielsinn" ist nicht zu erkennen. Also, „ballern, was das Zeug hält" und ein wenig taktisch vorgehen, dann werden Sie bei diesem mittelmäßigen Spiel Freude haben. *mk*



Grafik	8
Sound	7
Spielidee	2
Spielmotivation	5

„QL-Sturm"

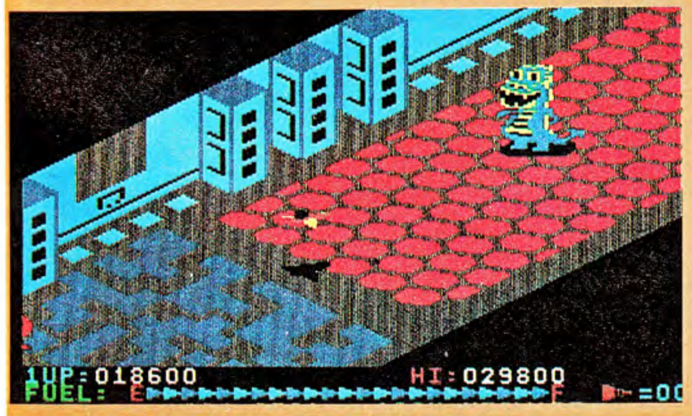
Programm: Meteor Storm, **System:** Sinclair QL, **Preis:** ca. 55,– Mark, **Hersteller:** Sinclair Research, Stanhope Rd, Camberley, Surrey GU15 3PS.L., England. **Vertrieb:** Jürgen Schumpich, Jägerweg 10, 8012 Ottobrunn

METEOR STORM von **SINCLAIR** ist die Neuauflage des Oldtimers ASTEROIDS. Für alle, die sich an die „antiken Zeiten" nicht mehr erinnern können: Sie bedienen ein niedliches, dreieckiges (sieht aus, wie ein Papierflieger!) Raumschiff. Ihre Aufgabe besteht darin, dicke Meteor-Brocken zu zerschießen, ohne selbst von den Dingern in die Luft gesprengt zu werden. Aufgepaßt: Zunächst fängt alles ganz harmlos an: Kleinere Brocken können mit einem Schuß zerstört werden. Dann allerdings rasen riesige Meteore auf Sie zu. Nun müssen Sie ballern, was das Zeug hält. Große Brocken zerspringen in zwei, die anderen zwei bei Beschuß in weitere zwei „Steinchen". Aber, das kennen Sie ja bereits! Die Kontrolle über Ihr Raumschiff ist denkbar einfach: rechts/ links = drehen, vorwärts, Feuer und Hyperspace. Technisch ist das alte Thema durch METEOR STORM für den QL stark verbessert worden. Bachs „Toccata" rundet das Weltraum-Abenteuer („the gentle touch") in sanfter Weise ab. *mk*

Grafik	8
Sound	10
Spielidee	3
Spielmotivation	6

Jetzt noch besser?

Programm: Super Zaxxon, **System:** Atari, C-64, **Preis:** 35,– DM (Kass.), 53,– DM (Disk.), **Hersteller:** U.S. GOLD, Unit 10, The Parkway Industrial Centre, Heneage Street, Birmingham



Seinem Klassiker Zaxxon versucht U.S. GOLD, nun noch eins oben drauf zu setzen: SUPER ZAXXON. Ich betrachtete mir die Atari-Version.

Wie sein berühmter Vorgänger beinhaltet auch Super Zaxxon den 3D-Effekt mit diagonalem Scrolling. Für diejenigen von Ihnen, die mit der Originalvorlage noch keine Bekanntschaft gemacht haben, soll die Handlung des Nachfolgers kurz zusammengefaßt werden.

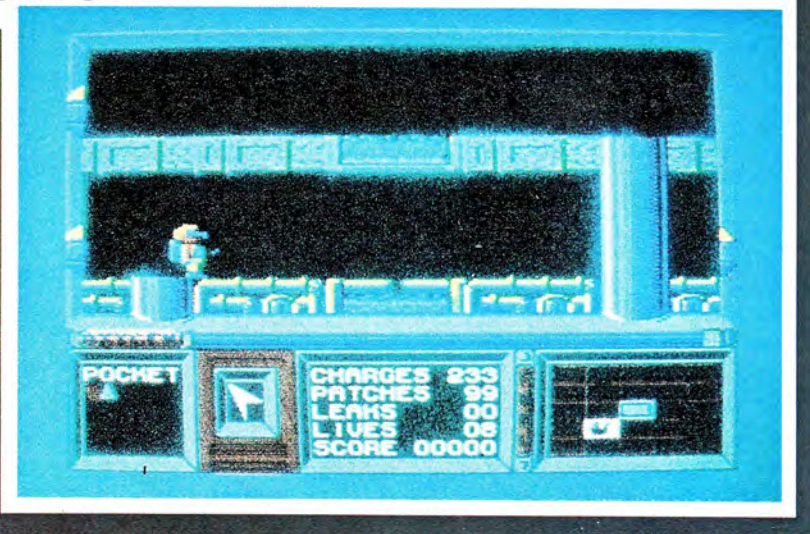
Die Aufgabe des Spiels ist, das eigene Raumschiff durch die Reihen der feindlichen Verbände zu bugsieren und den Geschossen des Gegners zu entgehen. Hierbei kann nach Herzenslust auf alles „geballert" werden, was sich Ihnen in den Weg stellt. Einige übelwollende Kreaturen machen Ihnen das Leben schwer – aber zum Glück kann man sie ja vernichten, und das ist nun mal Sinn und Zweck des Spieles.

Ich bin nicht überzeugt, daß sich Super Zaxxon zu einem Renner auf dem Markt entwickeln kann; dazu sind der Hintergrund und der Handlungsablauf einfach nicht originell genug. Doch wer eine Vorliebe für diese Programme hat und nicht im Besitz der Originalfassung ist, kann das Spiel ruhig in seine Sammlung aufnehmen. *(r.s.)*

Grafik	7
Sound	6
Spielidee	4
Spielmotivation	7

Schneider-Abenteuer

Programm: Stange Loop, **System:** Schneider, **Preis:** 32,– DM, **Hersteller:** Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, Portobello Road, London W11 2DX, England



Eines der besten Spiele für den Schneider-Computer? Sorcery, das ist wohl unbestritten. Woher das Spiel stammt? Aus dem Hause Virgin Games, das wissen sicher die meisten Computer-Freaks. Und nun präsentiert **VIRGIN GAMES** gleich noch ein Super-Programm: **STRANGE LOOP.** Das Spiel, das auf der Commodore-und der Spectrum-Maschine inzwischen schon zu einem Klassiker avancierte, wird nun auch den Schneider-Freunden angeboten. Großartige Grafik, solider Sound und interessante Handlung machen das Spiel wirklich sehenswert. Die Handlung: Der Spieler muß versuchen, die Kontrolle über eine Roboter-Fabrik wiederzuerlangen, in die außerirdische Kräfte eingedrungen sind. Die Fremden programmieren alle Roboter darauf, sich auf die Zerstörung der Erde vorzubereiten. So haben Sie sich also mit den nahezu unzerstörbaren Robotern auseinanderzusetzen, den Gefahren eines ausgeklügelten Abwehrsystems zu widerstehen und damit die Erde vor der Zerstörung zu bewahren. Sie werden in die Fabrik gebeamt und machen sich umgehend daran, sich Ihren Weg in die Leitzentrale der Außerirdischen zu bahnen, um die Produktion weiterer „umgepolter“ Roboter zu verhindern.
Auf dem Bildschirm wird ein Lageplan des Fabrikgeländes eingeblendet, der Sie jederzeit über Ihre Position informiert. Weiterhin können Sie ein Inventory der Gegenstände abrufen, die Sie gerade bei sich tragen. Einige davon werden Ihnen besonders nützlich sein. Jedes Loch, das durch herumschwirrende Metallteile in Ihren Sicherheitsanzug gerissen wird, wird sofort automatisch behoben werden – allerdings nur solange Sie noch einen Vorrat des hierzu erforderlichen „Flickzeugs“ in Reserve haben.
Mit Ihrer effektiven Laser-Waffe können Sie die todbringenden Roboter vernichten; seien Sie aber sparsam im Umgang mit Ihrer Waffe, die Energie ist begrenzt!

(bez.)

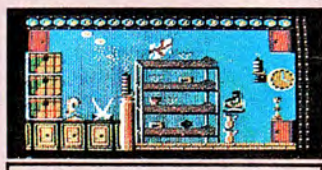
Grafik	9
Sound	9
Spielidee	9
Spielmotivation	10

007 – einmal anders

Programm: Basildon Bond, **System:** C-64 und C-128, **Preis:** 35,– DM, **Hersteller:** Probe Software, 155 Mitcham Road, London SW17
BASILDON BOND von **PROBE SOFTWARE** – ein neuer Agententhriller? Keine Spur! Das Programm basiert vielmehr auf einer ebenso originellen wie amüsanten Idee: Dem Komiker Russ Abbot sind die Ideen für neue Sketche und Witze ausgegangen.
So schlüpft er also in die Rolle des Agenten Basildon



Bond, um incognito auf die Suche nach neuen Anregungen zu gehen. Doch die Zeit drängt, denn Abbot's nächste Show wird schon sehr bald über die Bühne gehen. So macht sich Basildon also daran, neue Ideen aufzuspüren. Wann immer er glaubt, etwas Originelles entdeckt zu haben, gibt er diese Angaben in einen Computer ein, der die Daten auswertet und einen guten Witz „ausspuckt“.
Es kommt also darauf an, zur rechten Zeit die rechte Idee zu finden und diese sofort an den Computer weiterzugeben. Keine leichte Aufgabe, denn die Handlung läuft ab in zahlreichen Räumen eines überaus chaotischen Fernsehstudios. *(r.s.)*



Grafik	9
Sound	7
Spielidee	10
Spielmotivation	9

Noch'n Robin!

Programm: Robin of the Wood, **System:** C-64/Spectrum, **Preis:** ca. 34,– DM, **Hersteller:** Odin Computer Graphics, The Podium, Steers Hs, Canning Place, Liverpool, Merseyside L18HN, England
Schon wieder ein neuer Robin. Das scheint ja gar kein Ende zu nehmen. Vermutlich liegt die Erklärung darin, daß Robin Hood wohl einer der größten englichen Volkshelden ist. Zudem setzte er sich für „das einfache Volk“ ein, gegen die Willkür der Obrigkeit. Nun, wie dem auch sei, **ROBIN OF THE WOOD** von **ODIN** knüpft an die Legenden um den sagenhaften „King of Sherwood Forest“ an. Dieses Abenteuer von **ODIN** ist **kein Adventure,** sondern ein Multi-Screen-Action-Game.
Die Story ist wie gehabt: ROBIN streift im Sherwood Forest herum, sammelt seine „Leute“ ein, beraubt die Reichen, schenkt die Beute den Bedürftigen. Auf dem Weg zu seinen Abenteuern (mit Pfeil und Bogen) trifft Robin auch auf magische Wesen, wie Hexen und einer „merkwürdigen“ Person – the olde Ent, die Robin drei magische Pfeile überlassen „muß“ (falls Robin schlau genug ist!). Es ist „viel los im Sherwood Forest“, das ist verwunderlich, bedenkt man, wie viele Spiele dieser Art bereits geschrieben wurden. Erstaunlicherweise mußte ich beim Test feststellen, daß die Spectrum-Version einen **Sound** besitzt, der als einer der besten auf diesem Rechner anzusehen ist. Die einzelnen Charaktere sind hübsch animiert, die Background-Graphik bei beiden Versionen (C-64 & Spectrum) hervorragend. Ein Spiel, das wärmstens zu empfehlen ist. „Robin is on its way to the Top!“

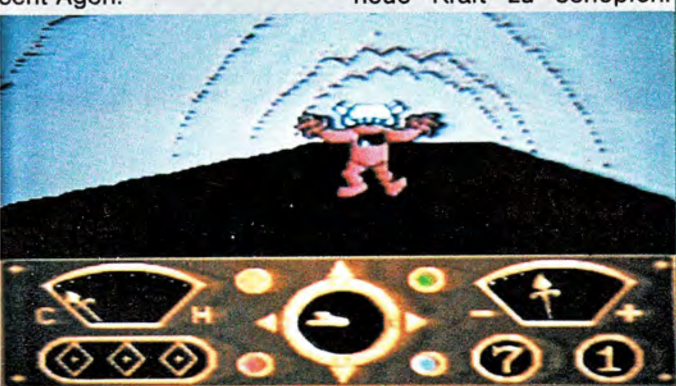
Manfred Kleimann

Grafik	9	**Spielidee**	8
Sound	10	**Spielmotivation**	10

Die Reise in der Zeitmaschine

Programm: The Eidolon, **System:** C-64/128, Atari 800 XL, **Preis:** 35,– DM, **Hersteller:** Activision (Deutschland), Postfach 70 06 80, 2000 Hamburg 76.

ACTIVISION's neues Programm EIDOLON lehnt sich stark an H. G. Wells' berühmten Science-Fiction-Klassiker „Time Machine" (Die Zeitmaschine) an. Wir haben für Sie die Commodore-Version getestet. Der Hintergrund: Eine Villa im victorianischen England. Sie wird bewohnt von einem skurrilen, menschenscheuen Wissenschaftler und Erfinder, Dr. Josef Vincent Agon.



Über 100 Jahre später, 1850: Ein Spaziergang führt Sie an der alten, inzwischen halb verfallenen Villa des Doktors vorbei. Das große Portal steht offen, und, neugierig geworden, betreten Sie das alte Gebäude. Sie fühlen sich magisch hingezogen zu einem Licht, einem Licht, das hell aus dem Labor des verschwundenen Wissenschaftlers zu Ihnen heraufstrahlt. Nachdem Sie in das Labor eingetreten sind, entdecken Sie eine phantastische Maschine, die aussieht, als sei sie zum Reisen entworfen worden. In der Mitte der Bedienungsanlage sehen Sie ein Chronometer; es steht still, beide Zeiger zeigen auf zwölf Uhr.

Fasziniert lesen Sie ein altes in Leder gebundenes Tagebuch, welches Sie auf einem Schreibtisch in der Nähe erspäht haben – es sind die Aufzeichnungen des Doktors, die er während seiner Reise mit der Zeitmaschine, dem EIDOLON, gemacht hat. Die Schilderung seiner Abenteuer entführt Sie in eine Welt, deren Existenz Sie bisher noch nicht einmal erahnen konnten.

Die Zeitreise führt den Wissenschaftler (und damit Sie, den Spieler) in ein Höhlenlabyrinth, das von zahlreichen bösartigen Fabelwesen bevölkert wird. Eine Berührung mit ihnen kostet Ihr Gefährt, das Eidolon, wertvolle Energie, und Sie müssen zurück in das Labor, um neue Kraft zu schöpfen.

Doch es gibt ein Mittel, den Kampf mit den Trolls, Drachen und urzeitlich erscheinenden Monstern zu gewinnen: Leuchtende Energiesphären bewegen sich gespenstisch durch die unterirdischen Höhlen. Wenn Sie sich diese untertan machen, können Sie hiermit nicht nur den Energiespeicher des Eidolons neu aufladen, sondern auch die Gegner zerstören.

Ziel des Spieles ist es, in die von einem vierköpfigen Drachen bewachte Kammer vorzudringen, die ein gut gehütetes Geheimnis birgt. EIDOLON ist ein farbenprächtiges Spiel mit guter Grafik und ansprechendem Sound. Die Idee ist zwar nicht übermäßig originell, aber gut umgesetzt. Die dem Spiel beigelegte ausführliche Broschüre gibt alle nötigen Informationen zum Programm, läßt aber vielleicht etwas mehr erwarten, als as Spiel halten kann.

(j.b.)

Grafik	9
Sound	7
Spielidee	6
Spielmotivation	9

Surfin' USA

Programm: Surf Champ, **System:** Spectrum, **Preis:** 42,– DM, **Hersteller:** New Concepts, c/o S.I.D., Unit 10-11, Imperial Studios, Imperial Road, London SW6

Das irische Software-Haus NEW CONCEPTS mit Filiale in London legte seinem Programm SURF CHAMP eine der Form eines Surf-Brettes nachempfundene Tastenbelegungs-Schablone bei. Diese zugegeben recht originelle Idee vermag jedoch nicht über gewisse Schwächen des Spiels hinwegzutäuschen. Die Grafik ist nicht gerade umwerfend, der Sound fällt gar noch eine Spur schlechter aus.

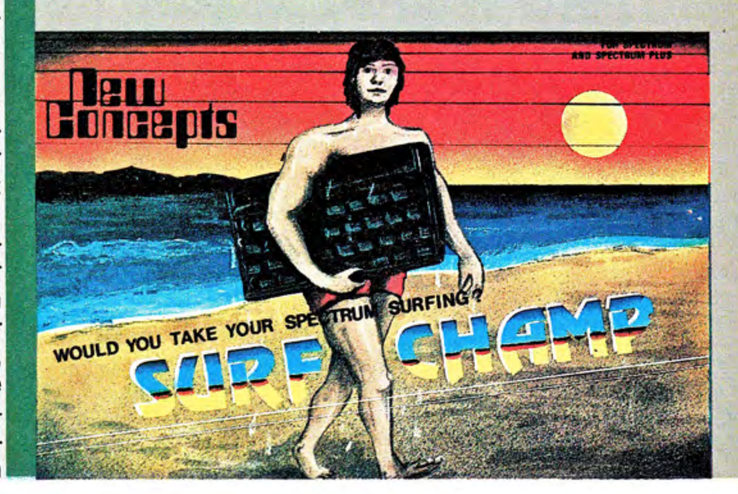
Zur Handlung: Bevor sich der Spieler auf sein Surfboard schwingen kann, hat er eine Reihe von Entscheidungen zu fällen. So muß zunächst einmal das richtige Gefährt für den Ritt auf den Wellen gefunden werden. Die Wahl des passenden Surf-Brettes hängt ab von Alter, Geschlecht und Gewicht. Auch Länge und Gewicht des Brettes selbst müssen bestimt werden.

Hat man diese Entscheidungen getroffen, so kann das Abenteuer beginnen. Der Bildschirm zeigt nun einen Blick vom Strand aus auf das offene Meer. Der Surfer muß mit seinem Board zu einem bestimmten Punkt auf dem Meer hinauspaddeln und dabei geschickt unter den meterhohen Wellen hinwegtauchen. Ist man an dieser Stelle angelangt, so muß man nun natürlich versuchen, sich von den Wogen wieder zum Strand zurücktragen zu lassen. Hierzu sucht man sich eine Welle aus, die für diesen Zweck geeignet, das heißt hoch genug erscheint, und drückt eine Taste des Keyboards. Nun erscheint auf dem Monitor ein Blick aus der Perspektive des Surfers über die Wellen zum Strand.

Ziel des Spielers ist es, nicht nur zu dem vorbestimmten Punkt auf dem Meer zu kommen, sondern mit heiler Haut auch wieder zurück zum Strand zu gelangen.

(j.b.)

Grafik	6
Sound	5
Spielidee	5
Spielmotivation	4



Ritterspiele

Programm: Fairlight, **System:** Spectrum, **Preis:** 35,– DM, **Hersteller:** The Edge, 31 Maiden Lane, London WC2 8LH

„Das ist ja nun gar nichts Neues" oder „Hier wurde aber kräftig bei Knight Lore abgeguckt" ist vielleicht der erste Gedanke bei der Betrachung von **THE EDGE's** neuem Programm **FAIRLIGHT.** Und richtig, es läßt sich auch gar nicht verbergen, daß bei der Konzeption des Spieles einige der Ultimate-Ideen übernommen wurden.

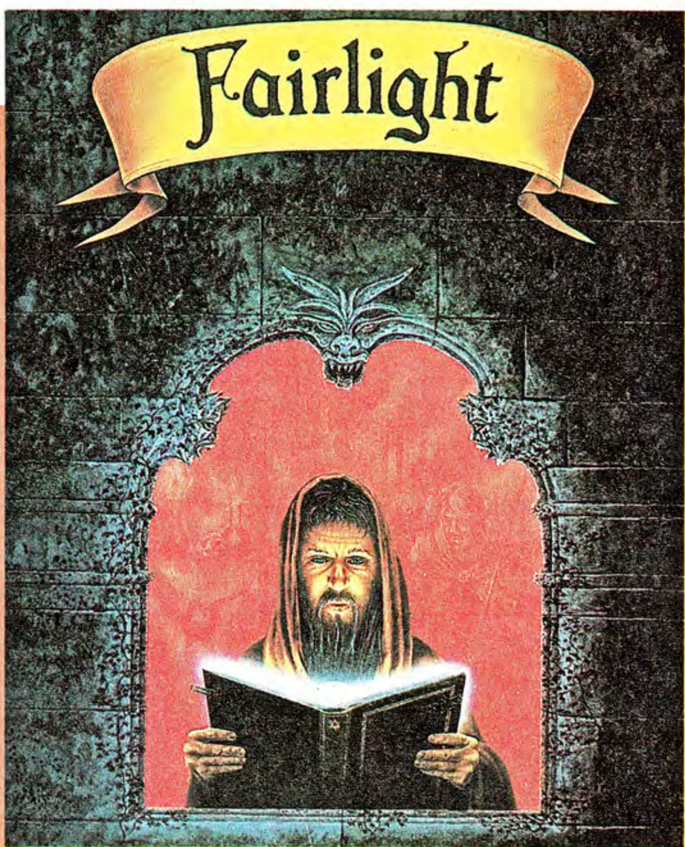
Die typischen Arcade-Merkmale, kombiniert mit hohen Anforderungen an Strategie und Taktik machen das Spiel als eine Art „Baller-Schach" sicher für viele interessant.

Zentrale Figur des Geschehens ist ein bärtiger kleiner Ritter, hübsch animiert, der mit lustigem Gehabe über den Bildschirm hüpft. Neben den Auseinandersetzungen mit feindlichen Soldaten vor dem Hintergrund eines mittelalterlichen Schlosses besteht die Hauptaufgabe unseres kleinen Helden darin, Gegenstände einzusammeln. Um an diese begehrten Objekte heranzukommen, muß er sich in vielen Fällen Brükken bauen oder bereits aufgenommene Gegenstände aufeinanderstapeln, damit er an höher gelegene Gegenstände heranreichen kann. Man sieht, cleveres taktisches Vorgehen ist also unbedingt erforderlich.

Fairlight beschert ungetrübten Spielgenuß; als Nachfolger von Alien 8 wäre es vielleicht geeigneter gewesen als Ultimate's eigenes Programm Nightshade.

(j.b.)

Grafik	9
Sound	6
Spielidee	7
Spielmotivation	10



„Kreiselhaft"

Programm: Gyroscope, **System:** Spectrum, Commodore 64, Schneider, **Preis:** 35,–, **Hersteller:** Melbourne House, **Vertrieb:** Profisoft, Sutthauserstr. 50/52, 4500 Osnabrück

Melbourne House ist mit diesem Spiel ein weiterer großer Knüller gelungen. **Gyroscope** ist die Heimcomputer-Version des Spielhallen Renners „Marble Madness".

Die Handlung des Spiels ist einfach: Der Spieler steuert Gyroscope, den Kreisel, durch 6 verschiedene Strecken. Dazu ist ein Zeitlimit gegeben. Wird dieses Zeitlimit überschritten, verliert der Spieler eines seiner Leben. Am Ende jeder Strecke wartet ein Zielloch, in das man den Kreisel steuern muß, um ins nächste Level zu gelangen. Die Strecken sind alle sehr abwechslungsreich und begeistern durch sehr gute und perspektivische 3-D-Grafik. Auf den Strecken erwarten den Spieler starke Hänge und Gefälle sowie sehr schmale Wege, die den Kreisel zu Fall bringen können. Damit das Spiel nicht zu einfach wird, sind eine Menge Hindernisse eingebaut. Es tauchen Gespenster auf, bei deren Berührung man eines seiner Leben verliert, es gibt Felder, die bei Überfahren den Kreisel in die entgegengesetzte Richtung zurückstoßen oder zum Spielfeldrand hinauskatapultieren.



Sehr empfehlenswert für das Spiel ist ein Joystick, da oft und sehr genau diagonal gelenkt werden muß. Tastatur-Spieler haben ab Level 2 so gut wie keine Chance mehr. Besonders dann, wenn der Kreisel einen Hang hinunterflitzt und per Gegenlenkung abgebremst werden muß. Die gewöhnungsbedürftige Steuerung des Kreisels zwingt aber auch die Joystick-Piloten ab und zu zu akrobatischen Handlungen. Wer aber auch diese Hürde gemeistert hat, wird sich über die von Level zu Level immer schöner werdende 3-D Grafik freuen.

Insgesamt ein Spiel, das voll begeistert. *Peter Braun*

Grafik	9
Sound	10
Spielidee	9
Spielmotivation	10

Mittelmaß

Programm: BJ The Return, **System:** QL, **Preis:** 45,–DM, **Hersteller:** Eidersoft, Hall Farm, North Othendon, Upminster, Essex

EIDERSOFT bietet ein neues Spiel für den QL an, welches auf einer nie zu allzu großer Bekanntheit gelangten Originalvorlage basiert: Caverns. Held dieses Programmes war BJ, eine witzige kleine Figur, die aber zu erstaunlichen Leistungen in der Lage war. BJ konnte springen, kriechen, fallen und fliegen sowie sich horizontal in jede beliebige Richtung bewegen.

Nun läßt Eidersoft diesen recht sympathischen kleine Winzling wiederauferstehen, wobei er feststellen muß, daß alles so weitergeht, wie es in den vorangegangenen Abenteuern geendet hatte.

BJ's bester Freund Drunx ist gestorben, und der Held der Geschichte hat keinen sehnlicheren Wunsch, als die Höhlen, in denen er sich immer noch befindet, schnellstens zu verlassen. Die gute Fee Matilda verspricht, ihm bei seiner Flucht behilflich zu sein, wenn er alle Zauberutensilien besorgt, die sie hierzu benötigt. Diese muß sich der gute BJ nun in 50 verschiedenen Räumen zusammensuchen.

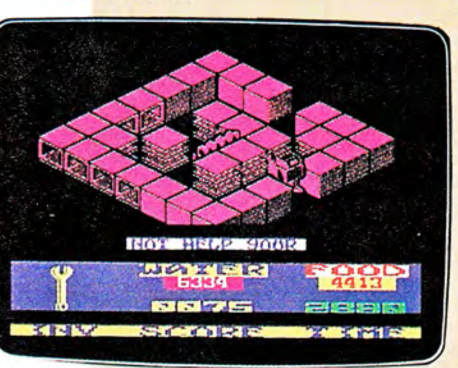
Die Handlung von **BJ The Return** ist komplexer und verzwickter als in der Originalvorlage, auch die Grafik wurde erheblich verbessert. Dennoch muß man zusammenfassend sagen, daß das Programm nicht dem Standard entspricht, den andere QL-Spiele inzwischen bereits erreicht haben. *(j.b.)*

Grafik	7
Sound	5
Spielidee	4
Spielmotivation	7

3D-Abenteuer

Programm: Chimera, **System:** Spectrum, **Preis:** 14,– DM, **Hersteller:** Firebird Software, Wellington House, Upper St. Martin's Lane, London WC2H 9DL

Noch vor nicht allzu langer Zeit galt Ultimate's 3D-Technik als wegweisend und einzigartig. Inzwischen sind auch andere Hersteller auf den Zug aufgesprungen und haben teilweise sogar das berühmte Vorbild übertroffen.



CHIMERA aus dem Hause FIREBIRD setzt die bewährte Silver-Range-Tradition fort, und das zu einem vernünftigen Preis! Ein bißchen Astro Clone ist freilich mit im Spiel, denn ähnlich wie bei diesem bekannten Programm ist auch das Geschehen bei Chimera: ein Labyrinth, geformt aus massiven Blöcken, schwebt durch die Tiefe des Weltraums, und mittendrin entdeckt man einen etwas verschmitzt aussehenden kleinen Roboter, der ein wenig an ein Aufzieh-Spielzeug erinnert.

Läßt man diese Einwände einmal außer acht, so ist das Programm durchaus spielenswert, wenn auch einige der auftauchenden Rätsel ein hohes Maß an Geduld fordern.

Der 3D-Effekt ist nicht ganz perfekt gemacht, manchmal entsteht der Eindruck, als würde unser kleiner Held sich nicht auf dem Boden bewegen, sondern auf Wolken laufen – doch wirkt sich dies auf den Spielablauf kaum störend aus.

Worum es bei dem Spiel geht, ist schnell gesagt: In dem galaktischen Labyrinth müssen möglichst viele Gegenstände eingesammelt werden, von denen einige hinter den Mauern verborgen sind, was die Aufgabe



natürlich erschwert. Da nur ein begrenzter Vorrat an Wasser und Nahrung zur Verfügung steht, wird das Spiel zu einem Kampf gegen die Zeit.

Und noch eine Bemerkung am Rande: An sprechende Spectrum-Computer hat man sich mittlerweile schon beinahe gewöhnt, doch Chimera ist für mich bisher das erste Programm, welches sich nicht nur selbst ankündigt, sondern in dem der Held auch mit einem markerschütternden Schrei seinen Atem aushaucht.

(bez.)

Grafik	9
Sound	9
Spielidee	3
Spielmotivation	5

The one and only Champ

Programm: Barry McGuigan's World Championship Boxing, **System:** C-64/128, Spectrum, **Preis:** 35,– DM, **Hersteller:** Activision (Deutschland), Postfach 70 06 80, 2000 Hamburg 76.

Was Barry McGuigan, irischer Box-Weltmeister im Federgewicht, bereits erreicht hat, kann nun am heimischen Computer-Bildschirm nachvollzogen werden. Die Redaktion hat die Commodore-Fassung unter die Lupe genommen.

Bevor jedoch Ihr Champ die Lorbeeren ernten kann, muß zunächst einmal tüchtig trainiert werden. Zu Beginn des Spiels werden auf dem Bildschirm Symbole eingeblendet, die für verschiedene Trainingsarten stehen. Man kann sich für Laufübungen entscheiden oder aber für Training in der Halle. Möglich ist von der Arbeit an Punching Ball, Birne und Sandsack über Schattenboxen bis hin zum Hanteltraining so ziemlich alles.

Und dann ist es endlich soweit: Wenn Sie der Ansicht sind, daß Ihr Kämpfer genügend präpariert ist, können Sie ihn endlich in den Kampf schicken. Gelingt es ihnen, sich in der Weltrangliste bis ganz nach oben vorzuarbeiten, so bietet sich Ihnen als Clou des ganzen die Chance, den Weltmeister McGuigan selbst herauszufordern. Vergessen Sie bei alledem nicht, die Bedienung Ihres

TIME ..

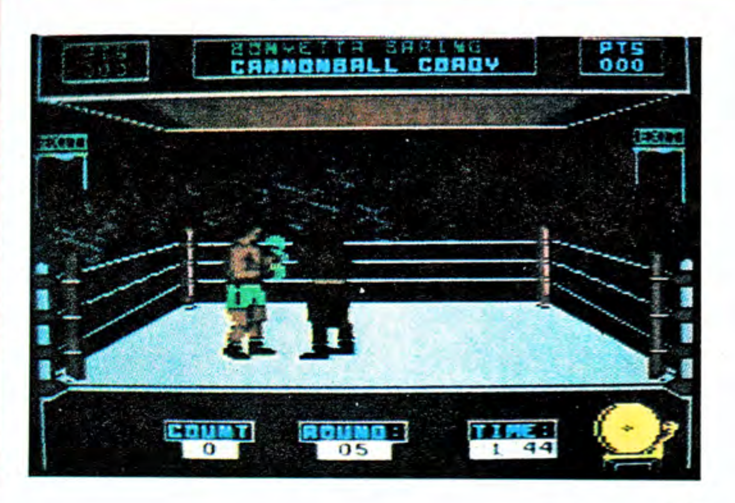
Programm: Tennis, **System:** Texas Instruments 99/4A, **Preis:** (Disc oder Modul) 98,–– DM, **Hersteller:** Das Computer Hüsli, Andreas Weyer, Münchner Str. 48/II, D-8025 Unterhaching, Tel.: (0 89) 61 90 48. Büro Wien: Förstergasse 6/3/2, A-1020 Wien.

„Time ...", dies ist der bekannte Ausruf des Referees, um beide Spieler an das Zeitlimit während der Ballwechsel zu „erinnern". **DAS COMPUTER-HÜSLI** hat nun ein **TENNIS**-Programm für den TI-99/4A auf den Markt gebracht, das sich sehen und hören lassen kann.

Dieses Programm versetzt Sie in die Welt des Centre Courts von Wimbledon oder Flushing Meadows. Bei diesem Spiel können Sie zu zweit ein heißes Match austragen oder allein gegen den Computer ein paar Lehrstunden nehmen. Als Besitzer eines Sprachsynthesizers haben Sie zusätzlich auch den Sound eines „echten" Tennisspiels im heimischen Wohnzimmer!

Die benötigte Konfiguration: Konsole, 32KB-Speicher-Erweiterung, Diskettensystem, Editor/Assembler-Modul.

Das Programm besticht durch seine excellente Graphik und die fast perfekte Simulation der Dynamik und der Feinheiten

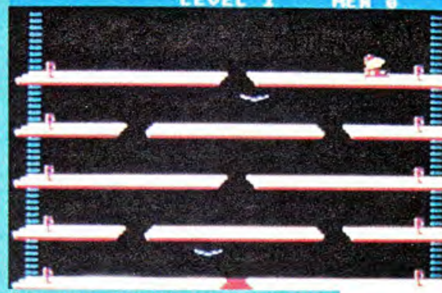


Für Atari 16K: Der „Ranger“

Programm: Danger Ranger, **System:** Atari 400, 600, 800, 800 XL, 130XE (auch für Dragon), **Preis:** ca. 26 Mark, **Hersteller:** Microdeal, 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, England

Eine gute Nachricht für alle Freunde der „ATARI-RANGE“: Mit DANGER RANGER bekommen (besonders) die „kleinen“ Atari-Rechner ein interessantes und spannendes Spiel. Sehr rar sind sie ja geworden, die Games für die Computer „aus der guten, alten Zeit“.

Zum Spiel: DANGER RANGER bewegt sich auf einem Gerüst. Er ist bis an die Zähne bewaffnet, muß er doch seine „Kanone“ des öfteren gegen radioaktive Kisten und wild ballernde Roboter einsetzen. Ich habe dieses Spiel auf dem 400er getestet. Die Grafik, die Spielmöglichkeiten und -varianten waren schon beeindrukkend. Bei der Wahl des Schwierigkeitsgrades hatte ich mich ein bißchen verhauen: Ich hatte Stufe „5“ gewählt. Dem Anfänger sei geraten, sich das niedrigste Level auszusuchen (1)! Danger Ranger durchläuft zwei schwierige Stationen: Zunächst muß er im Herrensaal des Paschas Schlüssel bergen, um ins nächste Level (Säure-Kammer) zu gelangen. Dort plündert er Schatzkisten. Achten Sie besonders auf die Säure und die dämonenhaften Wächter. Diese gilt es abzuschießen. Gesteuert wird per Joystick (auch für zwei Spieler geeignet): Joystick nach vorn = Springen, nach hinten = ducken (sehr wichtig!), nach links/rechts-Laufen oder springen nach rechts/links, Feuerknopf = na, was wohl? Ein extra Tip: Versuchen Sie so weit wie möglich in der Mitte des Screens zu bleiben, so können Sie ankommende Geschosse besser berechnen und sich rechtzeitig ducken oder springen. Und: Warten



Sie, bis die Fledermaus etwas weiter nach außen geflogen ist. Dann gleiten Sie herunter und töten sie.

Robert Fripp

Grafik	8
Sound	8
Spielidee	5
Spielmotivation	7

des Tennis-Spiels. Auch die Atmosphäre des Centre Courts kommt nicht zu kurz. Mit ein wenig Übung können Sie Ihr Spiel beliebig variieren, Cross- oder Longline-Bälle, Lobs, Stopbälle schlagen oder dem „weißen Geschoß“ den gewünschten Slice geben. Aus dem „reichhaltigen“ Menue können Sie auswählen, ob Sie allein oder zu Zweien spielen möchten oder ob sie sich zunächst einmal ein Demo anschauen möchten.

Das Spielfeld ist naturgetreu nachempfunden worden; Balljungen dürfen ebenso wenig fehlen wie der Oberschiedsrichter, der auch „seine Kommentare abgibt“: Ball out! Game, Set and Match (sowie **alle** Spielstände). Wer keine „Sprachmöglichkeit“ auf seinem TI hat, der sei getröstet: Jeder Kommentar wird automatisch eingeblendet. Besonders gut gefiel mir beim Test, daß man die Farbgebung des Feldes (Drücken der FCTN-Taste zusammen mit „1“, „2“ oder „3“) verändern und die Ballgeschwindigkeit (mit der „Minustaste“) verringern kann. So entstanden herrliche Zeitlupen-Effekte. Rundum: Ein hervorragendes Tennis-Spiel, das momentan seinesgleichen sucht!

hine

Grafik	10
Sound	10
Spielidee	9
Spielmotivation	10

Joystick zu üben, bevor Sie in den Kampf gehen. Zahlreihe Kommandos sind möglich, und Sie wollen sich doch sicherlich nicht in einer kritischen Phase des Fights mit offener Deckung „kalt erwischen“ lassen.

BARRY MCGUIGAN'S WOLD CHAMPIONSHIP BOXING aus dem Software-Haus ACTIVISION ist ein Spiel, das aufgrund seiner vielfältigen Möglichkeiten mit den meisten anderen Sportspielen zumindest mithalten kann. Einziger Nachteil des Programmes: Im Gegensatz zu Frank Bruno's Boxing und vielen anderen Spielen fehlt bei McGuian's Boxing leider die Möglichkeit, das Spiel zu unterbrechen, das heißt den aktuellen Spielstand abzuspeichern. Schade!

Rudi Soltar

Grafik	8
Sound	8
Spielidee	7
Spielmotivation	9

Auf dem Jahrmarkt

Programm: Roller Coaster, **System:** Spectrum, C-64, Schneider, **Preis:** 28,– DM, **Hersteller:** Elite Systems Ltd., Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall WS9 8PW, West Midlands

Eines der zuletzt veröffentlichten Spiele von ELITE, ROLLER COASTER, haben wir auf dem Schneider-Computer für die ASM-Leser getestet. Das Spiel zeichnet sich aus durch eine recht hübsche Grafik und einen ansprechenden Sound.

Folgen Sie uns also in den großen Freizeitpark, in dem zahlreiche Abenteuer auf Sie warten. Da lockt zunächst einmal die Fahrt in der Geisterbahn; dann geht es weiter über die sich durch das Gelände schlängelnde Wasserrutschbahn hin zum Riesenrad. Und als Hauptattraktion wartet auf Sie eine Fahrt in der Achterbahn, bei deren atemberaubendem Tempo sich Ihnen der Magen umdrehen wird.

Aufgabe des Spiels ist es, den Freizeitpark zu erkunden und Schatztruhen voller Gold aufzuspüren, die bei den einzelnen Stationen versteckt worden sind. Man muß allerdings Kopf und Kragen riskieren, um in den Besitz des wertvollen Metalles zu gelangen.

Sie beginnen das Spiel mit fünf Leben – jeder Sturz von einem der Fahrgeschäfte oder auch nur die Berührung mit gewissen Hindernissen führt zum Verlust eines Ihrer Leben. ROLLER COASTER's Grafiken sind extrem farbenfroh und halten einem Vergleich mit Programmen wie etwa Monty on the Run oder auch Jet Set Willy durchaus stand. Kurz und gut: ein Spiel, das jungen Leuten von 8 bis 80 sicher viel Spaß bereiten wird.

(j.b.)

Grafik	8
Sound	7
Spielidee	7
Spielmotivation	8

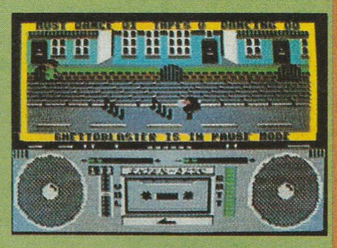

EAST
SAI COMBAT
Set against a series of subtle backgrounds, Sai Combat has 8 skill levels and can be played by one or two players, with a choice of 16 moves. The combatant sprites are large and easy to control via keyboard or joystick.
Spectrum 48K £6.95
OR WEST
A Crash! Smash
Spitfire
Rev up your engine and take to the skies to save your country. Hunt down the enemy and build up your log of kills as you rise through the ranks to the elite of the RAF.
Spectrum 48K £9.95
Amstrad CPC £9.95
Commodore 64 £9.95 tape, £12.95 disk
PLUS
New expanded 128K Spectrum version with a full mission mode, improved sound, and more ground detail. Still only £9.95!
ONLY THE BEST
FROM
MIRRORSOFT
Purnell Book Centre, Paulton, Bristol BS18 5LQ

Let's have a Party tonight!

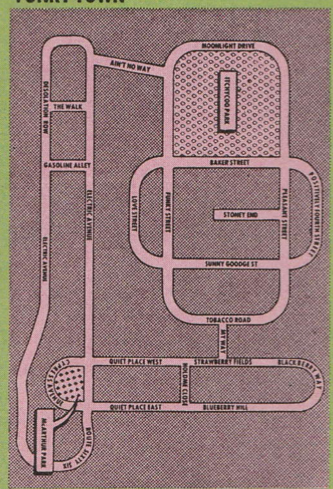
Programm: Ghettoblaster, **System:** C-64, Schneider, **Preis:** 32,– DM, **Hersteller:** Virgin Games, 2–4 Vernon Yard, Portobello Road, London W11 2DX, England

Das englische Software-Haus **Virgin Games** macht wieder mal durch eine spektakuläre Neuveröffentlichung von sich reden: Ghettoblaster. Das Programm entsprang der Feder von Tony Gibson (ehemals Tasket) und Mark Harrison, welche schon mit zahlreichen Titeln Aufmerksamkeit erregten. Während Tony Gibson (Soul-, Tamla- und Reggae-Fan) für den „knackigen" Soul-Sound von **Ghettoblaster** sorgte, zeichnet Mark Harrison für die überaus gelungene Grafik verantwortlich.
Tony Gibson bezeichnet **Ghettoblaster,** nicht ohne Stolz, als das erste „Computer-Musical" und sagt damit gleichzeitig einiges über den Charakter des Programmes aus.
Im Gegensatz zu den meisten Arcade-Spielen wird hier nicht gekämpft, „geballert" und vernichtet; vielmehr hat der Spieler, in Gestalt des ROCKIN' RODNEY und als Repräsentant der (fiktiven Schallplattenfirma) INTERDISC RECORDS, eine sehr friedvolle und amüsante Aufgabe: Rodney eröffnet sich die Chance seines Lebens, als er einen Job bei besagter Plattenfirma findet! Doch seine Tätigkeit ist nicht einfach; noch bevor der Tag vorüber ist, muß Rodney seinem Brötchengeber zehn neue Songs von Nachwuchskünstlern liefern, die natürlich gut genug sein müssen, um auf Platte gepreßt zu werden. Doch damit nicht genug! Rockin' Rodney betätigt sich nicht nur als Talentsucher, sondern er muß auch die Leute von der Qualität der bisher bei Interdisc Records veröffentlichten „Schreiben" überzeugen. Hierbei haben sich die cleveren Platten-Produzenten einen hundsgemeinen Trick einfallen lassen: Rodney ist ausgerüstet mit einer völlig neuartigen Entwicklung: dem Ghettoblaster. Dieses, äußerlich wie ein ganz normaler Cassettenrecorder erscheinende Gerät ist in der Lage, jeden Menschen zum Tanzen zu bringen.
So zieht Rodney denn durch FUNKY TOWN (den Ort des Geschehens) und bombardiert die ihm begegnenden Passanten mit den heißen Rhythmen aus seinem Ghettoblaster. Aufpassen muß er freilich, denn in den Straßen von Funky Town (allesamt benannt nach bekannten Song-Titeln) treibt sich so allerlei Gesindel herum, das unserem kleinen Helden seine Tätigkeit reichlich erschwert. Da ist zum Beispiel Jumping Jack Flash, der, wenn Rodney nicht auf der Hut ist, den Ghettoblaster zerstört. Sollte dies passiert sein oder aber wenn die Batterien ihren Dienst versagen, so muß schleunigst für eine Reparatur, beziehungsweise für neuen „Saft" gesorgt werden, wozu alsbald eine Werkstatt oder aber ein Zubehörgeschäft aufgesucht werden muß. Um sich die Orientierung zu erleichtern, trägt Rodney einen Plan von Funky Town bei sich (siehe Abb.).
Insgesamt zwölf heiße „Nummern" sorgen dafür, daß nicht nur die Einwohner von Funky Town zum Swingen gebracht werden, sondern daß auch die Füße der Spieler im Takt mitwippen werden. Ghettoblaster gewährleistet Unterhaltung und Kurzweil für die ganze Familie – meine Gratulation an Virgin Games und, vor allem, an Tony Gibson und Mark Harrison!

(bez)



FUNKY TOWN



Grafik	9	Sound	10
Spielidee	10	Spielmotivation	9

2 x Ocean

Programm: Nomad, **System:** Spectrum, Schneider, **Preis:** 28,– DM, **Hersteller:** Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS
Programm: Cosmic Wartoad, **System:** Spectrum, **Preis:** 28,– DM, **Hersteller:** wie oben

Gleich zwei Neue aus dem Hause **OCEAN: NOMAD** und **COSMIC WARTOAD.** Da sich die Programme von Handlung und Background her sehr ähneln, haben wir uns entschlossen, das Wichtigste zu jedem Spiel innerhalb eines Berichtes zusammenzufassen. Nomad ist ein „Ballerspiel" der üblichen Art, das aber ziemliche Anforderungen an Taktik und Strategie stellt.
Talos, ein von Menschen geschaffener Planet, zieht in tödlicher Mission seine Kreise durch den Weltraum. Er dient einer intergalaktischen Verbrecherbande als Zuflucht und Operationsbasis. Ihr Kopf, Cyrus T. Gross, versucht, die Herrschaft über die gesamte Galaxie an sich zu reißen. Um diesem Unheil zuvorzukommen, werden Sie beauftragt, mittels eines bestens ausgerüsteten Kampfgerätes, dem Nomad, den Kampf gegen die galaktischen Freibeuter aufzunehmen.

Grafik	8
Sound	7
Spielidee	7
Spielmotivation	8

Die zweite Ocean-Neuveröffentlichung, Cosmic Wartoad, präsentiert als Hauptdarsteller eine Kröte. Das Programm ist weniger aufgrund seiner Spielidee als wegen seiner guten Grafiken und seines netten Sounds als recht gelungen zu bezeichnen.
Die Handlung läuft, grob umrissen, etwa folgendermaßen ab: Die Königin der „Kosmischen Kriegskröten" wurde von den Todfeinden ihrer Rasse gefangengenommen und in ein menschliches Wesen verzaubert (wie grauenvoll). Nun harrt sie ihres Schicksals, das sich in Form einer galaktischen Guillotine auch schon sehr bald zu erfüllen droht. Der Spieler hat nun die Aufgabe, in die Rolle der Kriegskröte zu schlüpfen (igittigitt), um seine Königin aus den Händen der Feinde zu befreien. Und damit fällt denn auch der Startschuß – das „fröhliche Ballern" kann beginnen. *(r.s.)*

Grafik	9
Sound	7
Spielidee	6
Spielmotivation	7

THE EMPIRE STRIKES BACK!

Programm: Battle of Britain, **Sytem:** C-64/Spectrum/Schneider/Atari, **Preis:** ca. 40,– DM, **Hersteller:** PSS, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CVG5DG, England

Mit dem Programmbeitrag „Luftschlacht um England" erinnert die englische Softwarefirma PSS mit Sitz in Coventry an ein geschichtsträchtiges Ereignis des Zweiten Weltkrieges. Im August 1940 startete die deutsche Heeresführung das Unternehmen „Seelöwe". Hinter diesem Operationsnamen verbarg sich der deutsche Angriffsplan mit dem Ziel der möglichst schnellen Eroberung der britischen Inseln.

Voraussetzung für eine Landung der deutschen Truppen war dabei die Erringung der Luftherrschaft durch Görings Fliegerstaffeln. So kam es dann über England zur größten Materialschlacht zu Luft, die es bis dato gegeben hatte. Bei diesem Unternehmen hatte wohl Reichsmarschal Herrmann Göring die Kampfbereitschaft und den Mut der englischen Piloten unterschätzt. Englands Royal Air Force leiste den Invasoren erbitterten Widerstand und brachte schließlich nach mehrmonatigem Kampf das Unternehmen „Seelöwe" zum Scheitern. Mit dem Sieg der englischen Luftwaffe wurde der Ausgang des Zweiten Weltkrieges entscheidend beeinflußt.

„Battle of Britain" verlangt ein hohes Maß an Strategieverständnis und durchdachte Aktionen; nur dadurch können Sie sich im erbittert umkämpften Luftraum behaupten. Der Luftraum wird auf dem Screen durch die realistische Landkartenabbildung eines Korridors, der sich vom Südosten über den Westen Englands bis nach Nordfrankreich erstreckt, dargestellt.

Der Computer „befördert" Sie zum Geschwaderkommandeur dessen Aufgabe es ist, die eigenen Spitfire- und Hurrican-Verbände möglichst wirkungsvoll einzusetzen, um den deutschen Angreifern, bestehend aus Bombern und Jägern, das Eindringen in den englischen Luftraum zu verwehren.

Als Kommandeur Ihres Geschwaders haben Sie jedoch nicht nur das Kampfgeschehen zu überwachen, sondern Ihnen obliegt auch die Bewältigung logistischer Probleme: verbleibende Flugzeit, Munitionsvorrat, verbleibender Treibstoff, Anzahl und Art der deutschen Angreifer, nächst erreichbare Landebasis etc.

Entscheidend für den Ausgang der Luftschlacht ist die Wahl des richtigen Zeitpunktes und des Einsatzortes der eigenen Fliegerstaffeln.

Das Programm beinhaltet drei verschiedene Level: Training, Blitzkrieg, Luftschlacht.

Innerhalb des letzten Levels müssen Sie mit Ihren Kräften sorgfältig haushalten, um eine 30tägige Kampfzeit zu überstehen und um dabei 300 feindliche Flugzeuge zu zerstören.

Insgesamt gesehen übertrifft dieses Wargame die handelsüblichen „Baller- und Schießspiele", da hier tatsächlich taktisches Denken und vorausschauende Planung und Aktion gefordert werden.

Siegfried Görk

Grafik	9
Sound	8
Spielidee	7
Spielmotivation	9

Der „Kopfgeldjäger"

Programm: Paradroid, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 34 Mark, **Hersteller:** Hewson Consultants, 56b, Milton Trading Estate, Milton, Abingdon, Oxon. OX14 4RX, England



Weit, weit in der Zukunft ereignet sich ein Unglück: Ein Roboter-Frachter wird von Asteroiden und radioaktiven Strahlungen heimgesucht. Die menschliche Besatzung stirbt, die Roboter – nunmehr psychotisch – überleben. Sollten diese **Droids** nun in die Hände des Feindes fallen, so wäre der Untergang der Menschheit vorprogrammiert. Nun hat ein Droid-Prototyp – bekannt als **INFLUENCE DEVICE** (etwa: „Beeinflussungs-Gerät") – die „Übersicht" behalten und versucht, die entfremdeten Roboter auszuschalten. Ein moderner „Kopfgeldjäger" also. Dies ist in Kürze die Geschichte von **PARADROID** von der renommierten Firma **HEWSON CONSULTANTS.** Eine Story, wie so viele dieses Genre. Nichts Außergewöhnliches. Doch: der Spielverlauf dieses strategisch-actionbetonten Spieles ist interessant. Das Game spielt sich hauptsächlich in einem „Kartenmodus" ab, d. h., die zu zerstörenden Roboter werden im Steckbrief beschrieben und dann durch „Planquadrate" gejagt. Nachteil: Der Spieler hat keine Möglichkeit, „um die Ecken" zu schauen. Alles zweidimensional. „Influence Device" ist bis an die „künstlichen" Zähne bewaffnet; er ist als „Charles Bronson des Science-Fiction" anzusehen, ein „Terminator", der alles niederrafft, was er sich in dem TRANSFER MODE ausgesucht hat. Einfach Joystick nach vorn und gleichzeitig Feuerknopf drücken, schon erscheint ein Steckbrief eines „Kollegen", den man (zum „Wohle der Menschheit") vernichten muß.

Ein „Ballerspiel" für „höhere Ansprüche". – „Charles Bronson läßt grüßen!"

mk

Grafik	Spielidee	Sound	Spielmotivation
8	7	6	9

Sie wollten doch bestimmt immer schon mal das letzte Level erreichen?

MASTERTRONIC präsentiert:



Erhältlich bei: Mastertronic, Computer-Vertriebs-GmbH, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: 0 29 21 / 7 50 20 / 28 / 29
oder bei: Micro Händler GmbH, Robert-Koch-Straße 1, 4050 Mönchengladbach, Tel.: 0 21 61 / 6 00 41

zusammengestellt von Manfred Kleimann, Frank Brall und Bernd Zimmermann



Super-Software für **AMIGA** und **ATARI ST** wurden jüngst auf der CES-SHOW in Las Vegas der Öffentlichkeit präsentiert! Besonders (be-)merkenswert: **DELUXE PAINT** (ca. 300,–), **ARTIC FOX** (ca. 100,–) – der Nachfolger von SKY FOX –, **ONE ON ONE** (Basketball-Spiel: 100,–), **RETURN TO ATLANTIS** (100,–). Diese Games kommen aus dem Hause **ELECTRONIC ARTS. ACTIVISION** bietet **BORROWED TIME** (69,–) und **LITTLE COMPUTER PEOPLE** und **HACKER** feil, während sich **RAINBIRD/FIREBIRD** auf das Super-Game **THE PAWN** für 76,– „eingeschossen" hat. Weitere Firmen und Produkte werden folgen, so der einhellige Tenor in Las Vegas.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

QUASIMODO auf dem Weg „nach vorn": Die lustigen (Arcade-) Abenteuer von HUNCHBACK, HUNCHBACK II und QUASIMODO haben nun in dem Adventure **HUNCHBACK – THE ADVENTURE** ihre Fortsetzung gefunden! **OCEAN** hat aus diesem „Thema" ein wundervolles Abenteuer-Spiel gemacht, das mit Sicherheit einen Riesenerfolg landen wird. Das „bucklige" Adventure wird für den C-64, Schneider und Spectrum angeboten (Preise: Spectrum – 30,– Schneider/Commodore – 35,–). Adresse von OCEAN: siehe letzte Textseite!

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Gute Neuigkeiten: SEAS OF BLOOD (AI) jetzt auch für C-64 und Schneider. MATCHPOINT für Schneider (PSION; 32,–), FIGHTING WARRIOR (MH; 35,–) für Schneider, GYROSCOPE für Schneider und BBC B (MH; 35,–), GLEN HODDLE SOCCER für Schneider (Amsoft; 35,–) und TERRORMOLINOS ebenfalls für Schneider (MH; 30,–). Stop Press.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

MICROPRO stellte jüngst sein neues Textverarbeitungs-Programm **EASY** vor. Es handelt sich hierbei um ein Programm, das vor allem für Textverarbeitungs-Unerfahrene konzipiert wurde. Schnelle Erlernbarkeit und einfache Handhabung sind die Positiva. Die Befehle der einzelnen Menues sind sowohl über Cursor-Tasten als auch über mnemonische Befehlsbuchstaben ansteuerbar. EASY kostet ca. 610 Mark. EASY läuft auf allen PC's mit den Betriebssystemen PC-DOS 2.0, 2.1, 3.0 und 3.1 und erfordert einen Speicherplatz von 256K RAM (320K bei einigen Kompatiblen). Adresse: Micro-Pro – siehe letzte Textseite!

★★★★★★★★★★★★★★★★★

EBG „hat" **DIALOG 300!** Dialog 300 ermöglicht den gesicherten Transfer von Dateien jeder Art von einem PC zu einem anderen. Grundlage sind MS- oder PC-DOS-Rechner. In einer zweiten Funktion wird die Verbindung zu Datenbanken aufgebaut. Die Datenübertragungs-Geschwindigkeit hat sich mit der verbesserten, jetzt vorliegenden Version, wesentlich erhöht. In Version 1.3 kann die Übertragung wahlweise mit einem 300 oder 1.200 Baud Modem erfolgen. Inhouse werden die Daten per Kabel mit max. 4.800 Baud übertragen. **DIALOG 300** wird vertrieben von: M & T Softwareverlag, Haar bei München oder ABC Trading, Hamburg. Weitere Informationen erhalten Sie beim Hersteller: EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München. Tel.: (0 89) 91 90 47.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

ALTERNATIVES SOFTWARE LABEL von **CRL!** „Ganz alternativ" soll es zugehen bei dem neuen Software-Project von CRL. Quasi ein „New Wave Stil". Deshalb (vermutlich) auch der Titel **NU WAVE.** Ein Pressesprecher des neuen „Labels": „NU WAVE wurde für diejenigen Computer-Freunde entwickelt, denen die traditionellen Action – oder Adventure-Spiele nicht mehr genügen. Wir wollen eine erfrischende Alternative hierzu bieten, und wir sind sicher, daß NU WAVE einen großen Einfluß auf das Software-Geschehen 1986 haben wird!" Der erste Titel von NU WAVE ist „iD" (geschrieben von Mel Croucher und Colin Jones). „iD" ist gerade über den Ladentisch gegangen: Es geht um den „iD", der eine wichtige Rolle in der Entwicklung der Menschheit gespielt hat. Nun hat er sich in Ihren Spectrum „zurückgezogen". Er ist in Pension gegangen. „iD" denkt aber noch an die guten alten Zeiten. Seine Gedanken werden im Computer gespeichert. Ihre Aufgabe wird es sein, seine Kraft aus den mosaikartigen Gedankenelementen wiederzuerwecken. Auf diese Weise werden Sie auch einiges über die seltsamen Geheimnisse aus der Vergangenheit von „iD" erfahren. **„iD"** ist bei NU WAVE, 9, Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD für den Spectrum erhältlich (Preis: ca. 36 Mark)

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Endlich können sich auch Hessens Hacker freuen. Seit Ende des letzten Jahres existiert in Kassel eine erste Mailbox mit der Bezeichnung SYSOP DISKUS 1.
Die Mailbox Diskus wurde am 21. 10. 85 aus der Taufe gehoben und läuft heute, nach einigen Anfangsschwierigkeiten einwandfrei. Diskus 1 läuft auf einem C-64, zwei Diskettenlaufwerken 1541 und einem Akustikkoppler Sonic 300 mit Automatic-Kran zum Abheben des Telefonhörers.
Betriebszeiten der Box:
Montag bis Donnerstag 17.00–23.00 Uhr, Freitag 17.00 Uhr bis Montag 6.00 Uhr. An gesetzlichen Feiertagen 24 Stunden.
Parametereinstellung: –300 Baud, –7 Datenbits, –1 Stop-Bit, – keine Parität. Telefon 05 61 / 40 50 90.

Nachtrag zu ASM Heft März/April
Versehentlich wurde in der letzten ASM-Ausgabe im Textbericht über das Programm Profi-Painter nur der Preis und der Autor der C-64-Version genannt. Der Preis für die CPC-Version beträgt 198,– DM. Die Autoren dieser Version waren Thomas Vervost und Jürgen Abel.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Mehr Speicher für CPC-Turbo-Pascal
Da Turbo-Pascal im CPC 32 Kbyte Speicher benötigt, bleiben dem Anwender nur 8 Kbyte für sein Programm übrig. Da dies selbst für kleinere Programme ungeeignet ist, bietet sich eine Speichererweiterung an. In der Redaktion testeten wir die Erweiterung SP64 der Firma Vortex. Nach der Inbetriebnahme des mitgelieferten CP/M-Tools stehen in Turbo Pascal fast 30 KByte für eigene Anwendungen zur Verfügung.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

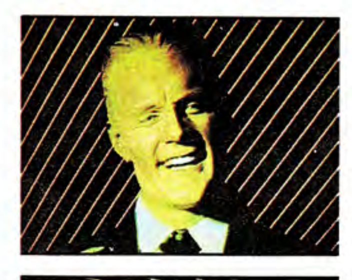
Auch die deutsche Firma **KINGSOFT** beteiligt sich momentan an dem **C-16-Boom!** Mit **BONGO** (25,–), **Galaxy** (19,–), **Ghost Town** (19,–), **Grandmaster** (29,–), **Space Pilot** (25,–), **TOM** (25,–) und **Winter Olympiade** (29,–) brachte man gleich **sieben** neue Programme auf den Markt! Die Preise oben verstehen sich für Kassette. Als besonderes Bonbon bietet **KINGSOFT** ein **PLUS-PAKET** an, das 39 Mark kosten wird und folgende Spiele enthält: Galaxy, Ghost Town, Grandmaster und Tom. Desweiteren hat KINGSOFT auch eine Reihe von leistungsfähigen Utilities für den C-16 im Progamm. Informationen und Bestellungen bei: KINGSOFT, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen.



★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

„US GOLD übernimmt ULTIMATE!" So lautete vor einige Tagen eine Headline, die wie eine Bombe einschlug. Doch: Zunächst sei von seiten der US GOLD-Leute „lediglich das Management aller Titel von ULTIMATE für ein Jahr vertraglich vereinbart worden." Unter der „Regie" von US GOLD soll ULTIMATE für das laufende Jahr 1986 zumindest sechs Spectrum-Titel schreiben (Versionen für andere Rechner sind nicht im Vertrag fixiert), die der „Große Bruder" veröffentlichen und „vermarkten" will. Welche Beweggründe zu dieser „wilden Ehe" geführt haben, ist noch nicht geklärt. Fest steht jedoch, daß ULTIMATE'S erste Programme für US GOLD „Dragon Skulle" (C-64), „Pentagram" und „Cyberrun" (Spectrum) heißen werden.

MAX HEADROOM von **QUICKSILVA** ist die computerisierte Umsetzung eines TV-Films, wo ein gewisser Elliot Carter in einer fiktiven Fernsehstation (Channel 23) herumgeistert und sich mit zwei „Möchtegern-Attentätern" herumplagen muß. MAX HEADROOM ist gerade „eben" für C-64, Schneider und Spectrum erschienen. Es soll um die 35 Mark kosten. (QUICKSILVA'S Adresse finden Sie auf der GAME OVER-Seite).





★★★★★★★★★★★★★★★★★

Harvey Smith ist einer der bekanntesten Springreiter in England; vergleichbar mit Alwin Schockemöhle in Deutschland oder Hugo Simon in Österreich. Der gute Harvey hat seinen guten Namen für ein gutes Sportspiel hergegeben: **SHOWJUMP. SOFTWARE PROJECTS** (Adresse: siehe hinten!) hat einen schwierigen Parcours „aufgebaut". Es gilt, 12 Kurse zu meistern, reiterisches Geschick unter Beweis zu stellen und möglichst nicht vom Pferd zu fallen. Bis zu sechs Spieler können an dem „Großen Preis von Klein-Kleckesdorf" teilnehmen. Kontrollieren können Sie Ihr Pferd per Joystick. Mal traben, laufen, gallopieren, Wendungen vollführen und — natürlich — springen. **HARVEY SMITH'S SHOWJUMPER** gibt's für alle **Commodore 64-Freunde** zu einem Preis von ca. 28 Mark. Vertrieb: Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Gute Nachricht für alle Schneider-Fans: **RAMBO II (OCEAN)** ist jetzt auch für Ihren Rechner zu haben! Entgegen der Spectrum-Version bietet die Schneider-Fassung einen optimalen Spielgenuß. Ein empfehlenswertes Spiel!

COMMANDO (Space Invasion) für den **C-16!** Lange Zeit stand COMMANDO in den Charts auf dem Platz an der Sonne. Nun wurde Anfang März dieser Super-Renner auch für den Commodore 16 herausgegeben. **ELITE** kalkuliert einen Riesenerfolg, zumal auch demnächst noch eine Schneider- und später eine BBC-Fassung folgen werden. Stolz gab ELITE der ASM-Redaktion bekannt, daß COMMANDO und FRANK BRUNO'S BOXING in Australien die Plätze 1 und 3 belegen.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

ELECTRIC DREAMS hat den „unerwartet eintreffenden Retter", sprich: **DEUS EX MACHINA,** wieder zum Leben erweckt. (Siehe auch Bericht an anderer Stelle!). Für den Commodore 64 wurde dieses „Spiel des Jahres 1984" von der Firma AUTOMATA „gekauft". Manager Rod Cousens von Electric Dreams: „Es ist eine einfache Neuauflage; nichts wurde modifiziert. Nur der Preis wurde auf 36 Mark stark gesenkt. „Die Spectrum-Version wird bald folgen!

★★★★★★★★★★★★★★★★★

A + G-Software, die sich weiter mit dem **VC-20** „beschäftigen", geben drei Neuheiten bekannt: Das Arcade-Spiel **REM PYTHONIZER** (12,–), die Simulations **HIGH LO** (12,–) und das Utility **SYNSOUNDO** (ebenfalls 12,–). **Die Adresse:** A + G, 44 Casewick Lane, Uffington, Stainford, Lincs PE9 45X, England.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Seit einigen Wochen vertreibt die Firma SYBEX die verbesserte Startexter-Version für den C-64. Die neue Version bietet unter anderem: Tabulatoren und Word-Wrapping, Verbesserte Schnittstelle zur Star-Datei, Anpassung an die gängigen Drucker, Konvertierungsprogramm für Dateien, die mit anderen Textverarbeitungen erstellt wurden.
Für Kunden, die bereits die ältere Startexter-Version erworben haben, bietet Sybex den Update-Service an:
Gegen Einsendung der Originaldiskette und eines V-Schecks über 30 DM erhält jeder Kunde die neue Startexter-Version inclusive Begleitheft.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

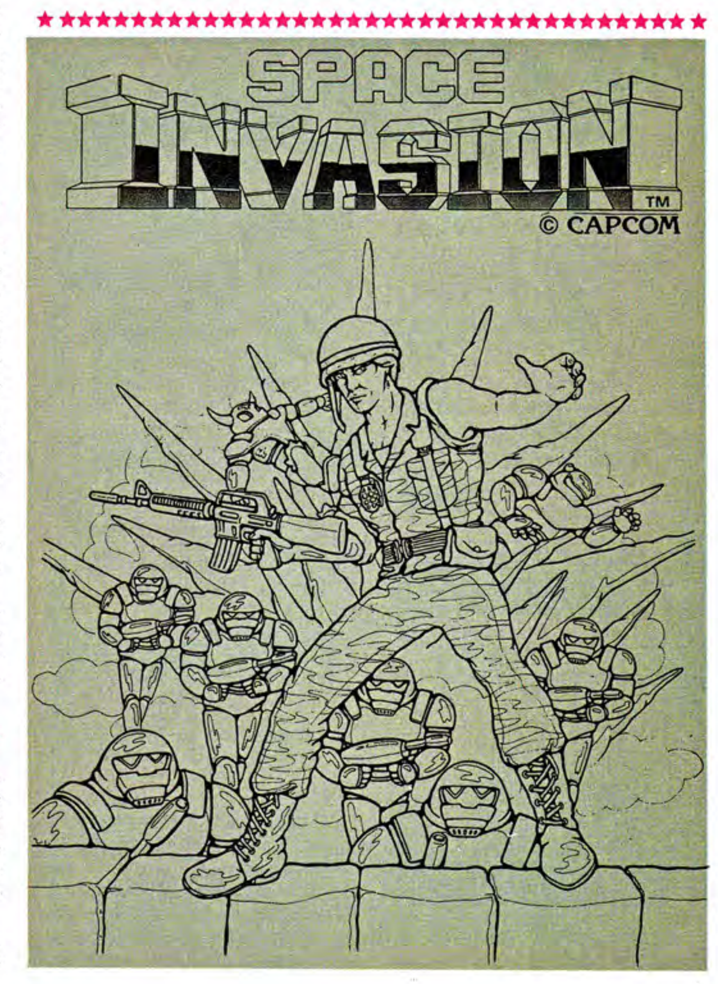
Ab sofort gibt es bei **HOFAKKER** einen Disketten-Editor für die MS-DOS-Verfahren 1. X und 2. X, der mehr leistet als alle anderen Disketten-Editoren, die bisher auf dem Markt vorhanden sind.
Superzap unterscheidet sich in erster Linie von allen anderen Disketten-Editoren durch seine Cursorsteuerung. Die Position des Cursors bestimmt, was Sie gerade auf der Diskette oder in der RAM-Disk sehen. Jedes Byte ist mit Hilfe der Cursor-Taste oder der Page-UP/Page-DOWN-Taste erreichbar und daher leicht zu bedienen. Superzap wird mit einem ausführlichen deutschen Handbuch mit 145 Seiten geliefert.
Zu Ihrer ersten Information erhalten Sie ein Handbuch ohne Diskette. Rufen Sie bitte Hofakker an, Sie erhalten dann ein komplettes Paket, wie es an den Kunden geliefert wird.

Superzap Best.-Nr. 211, DM 79,–, Ing. W. Hofacker GmbH, Tegernseer Str. 18, D-8150 Holzkirchen, **Telefon: 0 80 24 / 73 31.**

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

In der **Regent Street** in **London** hat sich eine weitere neue Software-Firma „etabliert", so scheint es zumindest. **CENTRAL SOLUTIONS** nennt man sich; bietet **Spectrum- und Schneider-Produktionen** an und das zu Preisen, die sich sehen lassen können: Jedes Programm (in der Mehrzahl Adventures) kostet nur ca. 10 Mark. Die englische Presse ist sich noch nicht ganz einig, ob man diese Produkte nun „verdammen" oder „loben" soll. Wie dem auch sei, einige interessante Software-Games sind dennoch dabei! Die Titel: **BRIAN THE BOLD, CLASSROOM CHAOS, COUNTDOWN, DESPERADO, MURDER, PICTURE PRELUDE SURVIVAL, THE CURSE OF SHALETH, THE PHILOSOPHER'S STREET** und ein Adventure, das nicht nur die britische Presse und Öffentlichkeit entrüstet hat: **FATHER OF DARKNESS.** Letzteres beschreibt „den Werdegang" der Geschichte von Merlin (5. Jahrhundert) bis zur Mitte unseres Jahrhunderts. Mit Hilfe eines Zauberschwertes muß nun versucht werden, Adolf Hitler in seinem Wahn zu stoppen. Man darf gespannt sein, wie sich dieses Programm, **welches wir an anderer Stelle ausführlicher beschreiben,** sowohl auf der „Insel" wie auf dem Kontinent bei den Käufern ankommen wird. Für alle, die sich für diese Spiele interessieren: CENTRAL SOLUTIONS, 500 Chesham House, 150 Regent Street, London W1R 5FA. Übrigens: Von derselben Firma gibt es zum „Billigtarif" auch Software für den C-64 und den Schneider (Arcade-Spiele, allerdings)

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★



Das in Zürich-Oerlikon ansässige Computer-Fachgeschät **ZEV ELECTRONIC** AG kann nach der Inbetriebnahme der ersten nicht-kommerziellen Mailbox der Schweiz am 15. Mai 1984 neuerdings mit einer Premiere aufwarten: Einer vollständigen Eigenentwicklung einer modular aufgebauten und entsprechend vielseitig einsetzbaren Mailbox-Software für (fast) alle nur denkbaren Profi-Anwendungen.
Voraussetzung für den Betrieb dieses Programm-Systems ist ein IBM- oder kompatibler PC mit 256KB RAM, einer 10 MB Harddisk, je einer seriellen und parallelen Schnittstelle sowie einer Echtzeit-Uhr. Über ein PTT-Modem können eine oder mehrere Telefon- und Telepac-Linien (gemischt) an den Computer bzw. die Mailbox angeschlossen werden.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★



Was ist bloß mit **ANIROG** los? Diese Frage stellt man sich, wenn man sich **MASTERTRONIC'S** „neues" Fußball-Spiel **FIVE-A-SIDE** (deutsch: Fünf auf jeder Seite) angeschaut hat. Dieses Sportspiel wurde von Anirog „gekauft" und geringfügig geändert. Es handelt sich um ein Hallenfußball-Game, bei dem die Bande kräftig mitgenutzt werden kann. Bisweilen kommt es gar vor, daß sich Spieler derart in die Wolle kriegen, daß die Fetzen fliegen. Die Folge: Penalty – Elfmeterschießen. Das Spiel ist sehr realistisch aufgebaut, ist „gut bespielbar" und besitzt neben guter Graphik und Sound einen Super-Preis. **Es kostet nämlich ganze 15 Mark.** Adresse von MASTERTRONIC, siehe letzte Textseite!



★★★★★★★★★★★★★★★★★★

BIGGLES – vorab schon als Superfilm des Jahres in England angekündigt – hat bereits in den nächsten Tagen sein Software-Debut. **MIRRORSOFT** zeichnet für dieses Spiel verantwortlich, das für den C-64, den Spectrum und den Spectrum 128K für ca. 36 Mark angeboten wird. Zur Charakterisierung: Es handelt sich um ein mehrteiliges Action/Strategie-Spiel **mit** einer Art Flug-Simulator. Eine Kombination, die einiges verspricht.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Gibt es ein Programm, mit dem man sein eigenes MAGAZIN erstellen kann? wurde die ASM-Redaktion in den vergangenen Tagen oft gefragt. Wir haben uns gewundert. Will uns jemand Konkurrenz machen? Doch: Scherz beiseite! Der **FLEET STREET EDITOR** von **MIRRORSOFT** ist wohl das einzige „ernstzunehmende" Programm für den interessierten Anwender. Bislang existiert „nur" die **BBC-Version** (ca. 180,–); demnächst (im Juni) wird dieses wirklich ausgezeichnete Programm auch für die Schneider-Flotte zu haben sein. Der Preis wird auch hier um die 180 Mark liegen. Informationen erhalten Sie bei MIRRORSOFT (Adresse, siehe letzte Textseite).

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Die Lucas-Films-Renner **Ballblazer, Eidolon und Rescue on Fractalus** (ACTIVISION DEUTSCHLAND) sowie Spielberg's Abenteuer **Back to the Future** sind jetzt auch für den **SPECTRUM** zu haben. Preis: je 39 Mark. Zu beziehen bei ACTIVISION Deutschland (Adresse siehe letzte Textseite!)

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

MICRODEAL'S großer Erfolg von **ARENA 3000** – vor allem für den C-16 – soll sich jetzt auch auf den ATARI einstellen: Die 16K-Version, für die Rechner **ATARI 400, 600, 800, 800 XL und 130 XE,** ist seit kurzem im (englischen) Handel. Arena 3000 ist das bekannte Cyborg-Spiel, das Schnelligkeit, Spritzigkeit und taktisches Geschick erfordert. (Adresse, siehe letzte Textseite!)

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

OCEAN hat sich entschlossen, auch den **BBC-Freunden** eine „Fußball-Freude" zu bereiten: **MATCH DAY** (bislang für fast alle Rechner zu haben) ist nun auch für den erwähnten BBC erschienen. Die Grafik ist außerordentlich gut gelungen. Die Spielmöglichkeiten sehr gut. Der Spieler, der dem Ball am nächsten steht, kann ins Spielgeschehen eingreifen. Tacklings und „Fouls" sind auch möglich. Der Preis für dieses Familienspiel soll bei ca. 36 Mark liegen. Alles weitere erfahren Sie von **OCEAN** (Adresse: letzte Textseite).



Wie wär's einmal mit einem rassigen Sportspiel? Es gibt schon so viele, sagen Sie? Nun, zum Teil haben Sie Recht. Dennoch: auf dem Sektor „Wettkampf-Sport" hat das House **ENGLISH SOFTWARE** etwas Neuartiges gewagt: Eine Art „Daley's Supertest", der auf mittelalterlichen Turnierplätzen ausgetragen wird. Entgegen den „profanen" modernen Disziplinen können Sie sich im Schwertkampf, mit dem Morgenstern oder im Bogenschießen versuchen. Das Spiel heißt **KNIGHT GAMES,** wird zunächst für den Schneider und später für den C-64 angeboten, und wird um die 35 Mark kosten. (Adresse, letzte Seite).

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Neues von der „VC-20-Front": Zwei nagelneue Titel sind für den guten, alten Heimcomputer erschienen: **MASTERTRONIC'S CRAZY CRAZY** und **ATLANTIS' FORBIDDEN TOWER.** Beide Spiele sind für ca. 10 Mark zu haben. (Adressen, siehe letzte Seite).

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

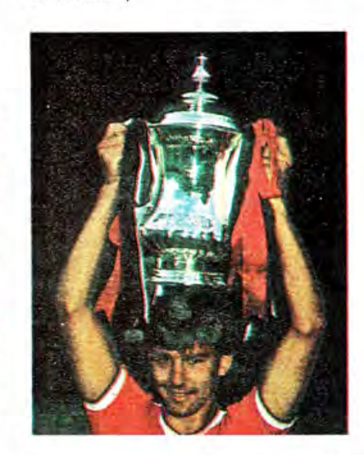
EURO GOLD, der „Ableger" von US GOLD, hat ein paar ganz tolle Dinger „auf der Pfanne": Mit **TURBO 64** (C-64), **FOREST AT WORLD'S END, HEROES OF KARN, WARLORD, TALES OF THE ARABIAN NIGHT** und **JEWELS OF BABYLON** (alle Schneider) sowie den ATARI-Titeln **CRUSH CRUMBLE AND CHOMP, PITSTOP, JUMPMAN** und **SILICON WARRIOR** wird die deutsche Firma wohl "groß absahnen"! Denn: Alle Spiele (u. a. mit holländischer und deutscher Anleitung) kosten ganze 9,95 DM. Die Adresse: **EURO GOLD,** An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Der C-16-Boom geht nach wie vor weiter und hat seinen Höhepunkt scheinbar noch nicht einmal im entferntesten erreicht! Neueste Produkte: **AIRWOLF** (von **ELITE**), **INTERNATIONAL BASEBALL** und **D.T's STAREVENTS** (IMAGINE/OCEAN). Zu beziehen sind diese Spiele bei der deutschen Firma **RUSH WARE.**

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

VIRGIN GAMES scheint am Erfolg des legendären FOOTBALL MANAGER „teilhaben" zu wollen! Mit **FA CUP** (zu Deutsch: DFB-Pokal) versuchen die Londoner einen ähnlich guten Verkaufserfolg wie der von ADDICTIVE GAMES zu erreichen. Ich persönlich glaube, daß dieses Vorhaben nicht ganz gelungen ist. Es ist halt schwierig, einen „Gerd Müller durch einen Rudi Völler zu ersetzen", wenn dieser Vergleich erlaubt ist. FA CUP gibt's für den Schneider und kostet ca. 30 Mark (Adresse: siehe letzte Textseite!)



★★★★★★★★★★★★★★★★★★

HOTLINE QUIZ von **CHALKSOFT** ist das ganze neue Familien-Vergnügen in England. Ob es sich allerdings auch bei uns durchsetzen wird, scheint zumindest fraglich: es gibt dieses Quiz bislang nur in englischer Sprache. Auch der relativ hohe Preis von ca. 100 Mark dürfte wohl eher abschreckend sein. Um aber noch ein „gutes Haar" an diesem Quiz zu lassen: Es enthält über 14000 verschiedene Fragen aus den „unmöglichsten" Wissensgebieten. Vielleicht ein gutes Programm für alle England-Freaks, Anglisten oder Schüler? HOTLINE QUIZ ist für den C-64 (dis + kass), den Spectrum und für den BBC B erhältlich. Die Adresse: Chalksoft, 37 Willowsea Road, Worcester, WR3 7QP, England.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

AMSOFT beteiligt sich ebenfalls am momentanen Tennis-Boom, obwohl die Briten derzeit keinen Spieler im Range eines „Bumm-Bumm-Boris" besitzen. **CENTRE COURT** heißt das interessante Spiel für den Schneider. Neben der „echten Rasentennis-Atmosphäre" und den jubelden Zuschauermassen bestticht CENTRE COURT vor allem durch eine optimale „Nutzung" des Spielfeldes und hervorragende Kontrolle der Spieler. Der Preis: ca. 32 Mark. Adresse: AMSOFT, Brentwood House, 169 Kings Road, Brentwood, Essex, England.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

THE BERKS TRILOGY heißt das dreiteilige Super-Abenteuer von **CRL,** welches für alle **COMMODORE-16/116-User** zu einem „Muß" werden wird! Drei Spiele auf einer Kassette, und das zu einem Preis von ca. 26,– DM. Ein futuristisches Action-Spiel mit excellenter Graphic und Arcade-Adventure-Elementen sowie toller Atmosphäre! Seit Anfang dieses Monats ist dieses Spiel für den Commodore 16 zu haben. (Adresse von CRL: Siehe letzte Textseite!)

★★★★★★★★★★★★★★★★★

PING PONG heißt das Tischtennis-Spiel von **IMAGINE.** Daß man nicht nur „Ping Pong" damit spielen kann, wird einem nach dem ersten Ballwechsel schnell klar. Hier werden „tischtennische Fähigkeiten" verlangt. Für den **Schneider** gibt es Ping Pong schon (ca. 33,–). Spectrum- und C-64-Versionen sind bereits im „Anmarsch": **21:0 für IMAGINE!** (Adresse, siehe letzte Textseite!)

★★★★★★★★★★★★★★★★★

CADCAM WARRIOR vor **TASKSET.** Was sagt unser ASM-Programmierer Ottfried Schmidt dazu? „Mal was anderes! Zwar ein 'Ballerspiel', dafür aber gut gemacht. Gespielt wird in bis zu 8192 Räumen! Zahlreiche graphische Feinheiten und Tricks heben CADCAM von der breiten Masse der Ballerspiele ab. Der Sound beschränkt sich auf futuristische Geräusche. Das Spielthema ist ähnlich dem von Mastertronics NONTERRAQUEOUS. Besonders gut ist, daß eine ausführliche deutsche Anleitung mitgeliefert wird. Ich würde sagen: Gesamtnote 2." Das Programm gibt es für alle Freunde des Commodore 64. (Adresse von TASKSET: siehe letzte Textseite!)

★★★★★★★★★★★★★★★★★

THE GREAT AMERICAN CROSS COUNTRY ROAD RACE, eine Art „Renn-Arcade-Simulator" von **ACTIVISION,** hat neben seinem langen Titel nicht viel Gutes zu bieten. Dieser Meinung waren viele Anrufer, die der ASM-Redaktion das ROAD RACE als **„FLOP DES TAGES"** empfehlen wollten. Doch: das Spiel, das für C-64 und Atari angeboten wird, hat keine so schlechte Story; auch die Graphic, der Sound und die



Spielmöglichkeiten sind durchaus als gut zu bezeichnen. Bei ROAD RACE geht es um ein „Rennen mit Hindernissen" quer durch Amerika. Es gilt, Polizeistreifen ein Schnippchen zu schlagen und sich nicht erwischen zu lassen. Wichtig ist vor allem, daß man seine Bordinstrumente stets im Auge behält, da man leicht seinen Motor zum explodieren bringen kann. Kein schlechtes Spiel!

★★★★★★★★★★★★★★★★★

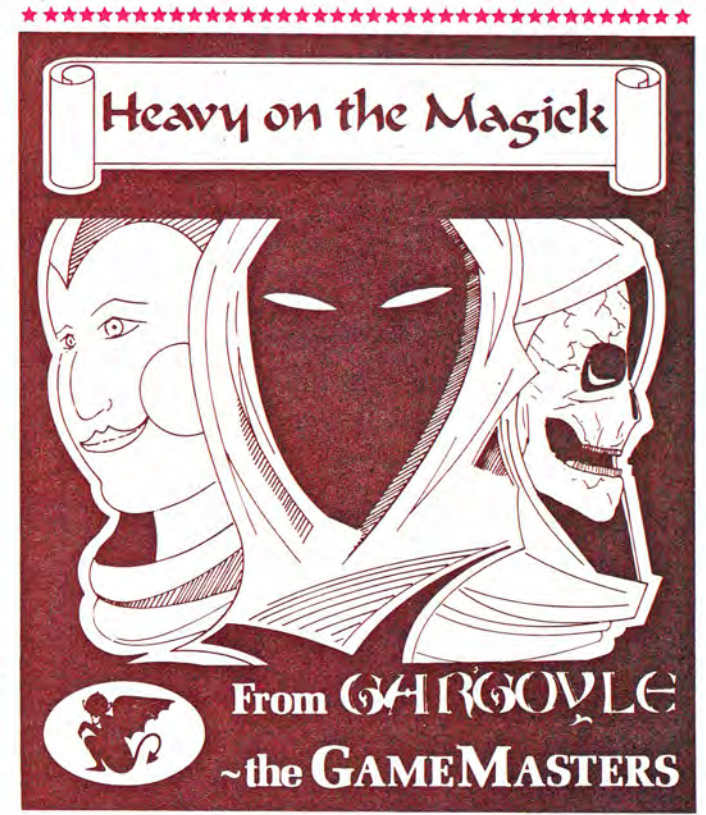
LOTHLORIEN veröffentlichte vor kurzem ein Programm, das für Aufsehen sorgte. Es heißt **ARENA.** Voller Nationalstolz müssen Sie englisches Territorium mit Laser-Tanks gegen den Aggressor verteidigen. Sie befinden sich als Kommandant einer „streitfähigen" Einheit inmitten eines riesigen Schlachtfeldes wieder. Das fiktive Abenteuer, bei dem es ganz schön heiß her geht, spielt im 21. Jahrhundert. Geht man einmal davon aus, daß der „Common Market" (die Europäische Gemeinschaft) bis dahin ein gemeinsames Heer bilden wird, so werden Sie als Deutscher/Österreicher/Schweizer sicherlich auch gern dabei sein wollen, um den Feind – Außerirdische? – in die Flucht zu schlagen. Das Spiel gibt es für den **Schneider** und den **Spectrum** (beide: ca. 36 Mark). Zu beziehen. bei: Lothlorien, 222 Regent Street, Liberty House, London W1R 7DB, England.

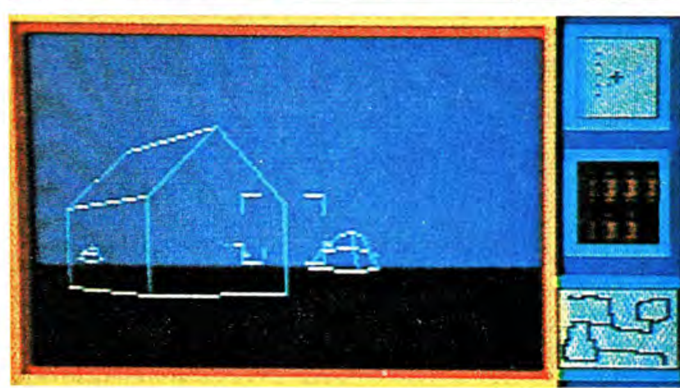
★★★★★★★★★★★★★★★★★



ARIOLASOFT'S KARATEKA hat vor allem für den Commodore 64 viele Freunde gefunden. Obwohl der Preis von ca. 40 Mark relativ hoch liegt, hat sich dieses Spiel in seiner Klasse (der Kampfspiele) behaupten können. Garant dafür: die ausgezeichnete Graphic, das „softe" Scrolling und der Variantenreichtum „innerhalb" des Games. Entgegen der Befürchtungen vieler Anhänger von Way of the Exploding Fist oder Yie Ar Kung-Fu, KARATEKA hätte keine Chance sich durchzusetzen, hat ARIOLASOFT doch ein gutes Gespür gehabt.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★





„Fahr' zur (Spiel-)Hölle, Baby!“

Thomas Brandt/Manfred Kleimann

„Wer war zuerst da, das Huhn oder das Ei?“, diese Frage bewegt viele „Wissenschaftler“. Bei der Frage nach dem Ursprung der Computersoftware dagegen stellt sich diese Frage nicht: Hier sind die Spielhallen-Programme die „Stamm-Mutter“ der Computer-Produkte. Die „großen Ataris oder Segas“ stellen in puncto Grafik, Sound und Spielgeschehen die „kleinen Datenträger“ bislang noch tief in den Schatten. Warum geht man also in die Spielhallen? Wo beginnt die Trennungslinie zwischen Spieler und Software-Mann?



Der Spieltrieb ist wohl einer der „natürlichsten“, die der Mensch sich seit Jahrtausenden bewahrt hat. Clevere Geschäftsleute – einst und jetzt – haben dies erkannt, ein Geschäft daraus gemacht. Nehmen wir z. B. die „Spielhöllen“: Es ist das „Monte Carlo“ für den kleinen – meist jugendlichen – Mann. Hier blüht er auf, holt High-Score um High-Score, während die 1-DM-Stücke in den kleinen Schlitz des Automaten wandern.

Etwas anders, aber vergleichbar, sieht es bei den Heimcomputer-Besitzern aus: Sie schweben in denselben Spielsphären; auch sie freuen sich über jeden neuen Triumph. Zugegeben, Software ist nicht billig, dafür aber kann er sein Glück einige tausend mal versuchen, während sein „Pendant“, der Spieler, schon ganz schön an „Lehrgeld“ zahlen muß, um das Programm, das „im Automaten steckt“, kennenzulernen und das Spiel zu beherrschen. Ich habe einige dieser Spieler beobachtet: Zunächst reizt sie das Neuartige (1. Versuch, der Geld kostet), danach hat man einige Raffinessen entdeckt, man möchte diese noch verfeinern (2. Versuch, der Geld kostet). Schließlich und endlich will man im Wettstreit mit anderen seine Perfektion unter Beweis stellen (3., 4., usw. Versuche, die Geld kosten). Am Ende sitzt er dann strahlend vor dem Automaten und sieht sich in der „Hall of Fame“, ganz oben an der Spitze. Dann hat diese Game seinen Reiz verloren. Also wechselt er zum nächsten Spiel, und das gleiche beginnt wieder von vorn.

Der Software-Mann hingegen läßt die Sache viel ruhiger angehen. Er kann sich gemütlich in den Sessel zurücklehnen, das Programm kennenlernen, nach und nach die technischen Feinheiten erkennen und Strategien austüfteln. Klar, Software-Mann's Spiele haben nicht **die** Grafik oder **den** Sound, die die „Mütter“ aus der Spielhalle liefern.

Dafür kann er aber z. B. Spiele auswählen, die seine Clevernis oder seine „Intelligenz“ fordern: Adventures oder Simulationen zum Beispiel. Er ist quasi ein „Genießer“, wenn er „Robin of Sherwood“, den „Football Manager“ oder ein Schachprogramm vor sich hat. Er kann sich mit Worten, Fragen, logischem Denken und geschicktem Taktieren an sein Ziel „spielen“.



In Spielhallen dagegen hätten die oben geschilderten Games keine Chance, brächten keine Rendite. Erstens spielte man stundenlang, und zweitens blieben dadurch die Kassen leer. Auch der wiederum zitierte „Spieler“ selbst wäre abgeneigt. Er geht ja schließlich in die „Hölle“, um was zu erleben; er braucht "Action". Er muß mitfiebern, von anderen beobachtet werden. Allein die Geräuschatmosphäre der „Spielhölle“ ist für ihn schon Ansporn genug. Wie ein Wilder hämmert er auf Knöpfen herum, zittrig, nervös; dreht an den „Kugeln“, bis seine Hände wund geworden sind. Schweißgebadet verläßt er dann die „magischen Hallen“ mit dem Gefühl, selbst „Turm in der Schlacht“ gewesen zu sein.

Ich habe diese Spiele selbst schon mehrfach ausprobiert und muß gestehen, daß die Bildqualitäten, sei es nun von Sega oder Atari, sowie die „realistische“ Geräuschkulisse ein Spaß für sich sind. Vom Torjubel über aufheulende Motoren bis hin zum heißen Feuergefecht, alles dies läßt das Herz des Spielkönigs höher schlagen. Man stelle sich vor: ein Fußballspiel. Man kann es selbst beeinflussen, die Spieler wetzen über den Platz, einer erzielt ein Tor – und dann das glückliche Grinsen auf seiner Wange. Kommt man sich da nicht wie ein „echter“ Trainer vor? Mit anderen Worten, man hat das Gefühl „livehaftig“ dabei zu sein. Man steigt aufs Motorrad, gibt Gas, schleudert durch die Kurven, reißt sein Gefährt hoch, und ab durch's Ziel. Etwas Makabres am Rande: Sogar die (eigenen) Unfälle mit den dazugehörigen Crash-Bildern sind faszinierend.

Der Software-Mann muß da neidvoll auf die „Spezies“ Spieler schauen. Diese Effekte, diesen Realismus findet er nur in ganz seltenen Fällen. Im Gegensatz zu den in den Spielhallen angebotenen Spielen, wo die „Figuren“ scheinbar immer „menschlicher“ werden, hat man bei der Vielzahl der Computer-Software oftmals nur Cartoons oder Strichmännchen.

Dennoch: die Computer-Software hat ja auch noch eine ganz andere, weitere Funktion: Software wird oft zum Zwecke der Erweiterung des Computers verwendet, bietet auch entscheidende Hilfen; fördert die Kreativität (Programme selbst schreiben oder illustrieren), und Computer und Computer-Software werden auf lange Sicht die Oberhand gegenüber den (profanen?) „Spielhöllen-Hits“ behalten. Denn: Bei einer Kurz-Umfrage bei insgesamt 17 Spielhallen kam zutage, daß nur etwa 12 Prozent aller „Kunden“, sprich: Spieler, sich an den „Action-Spielen“ vergnügen. Die ganz große Kasse machen die Besitzer oder Pächter immer noch mit anderen Spielgeräten. Und zwar in der Reihenfolge: Flipper, Geldautomat und Kicker (!). Man sieht also, daß vermutlich nicht viele Computer-Freaks auf die „Spielhölle abfahren, Baby!“

LUCASFILM GAMES

*fast schon filmreif*_

*von Lucasfilm stammen so weltberühmte Filme wie STAR WARS und INDIANA JONES

Ballblazer – das schnellste und spannendste Turnier des Universums

Wir schreiben das Jahr 3097. Die interstellare Ballblazer-Konferenz wird gleich eröffnet. Zum ersten mal hat sich ein Erdenbürger mit Zähigkeit und Ausdauer durch die Vorrunden gekämpft und hat nun die Chance, den begehrtesten Titel der ganzen Galaxie zu gewinnen: **MASTERBLAZER**

...gehört zum Schnellsten und Aufregendsten, was je über Heimcomputer-Monitore geflackert ist.
HEINRICH LENHART, Happy Computer (10/85)

Rescue On Fractalus!

Eine phantastische Mischung aus Action-Spiel und Flugsimulator mit erstaunlicher Grafik, Animation und künstlicher Intelligenz.

Sie haben soeben ihre Elitetruppe zusammengetrommelt um die Piloten zu retten, die über Fractalus abgeschossen wurden und notlanden mußten. Und das in einer atomar verseuchten Atmosphäre. Holen Sie die Piloten aus dem feindlichen Gebiet. Vernichten Sie die Raketenbasen und achten Sie auf die Kamikaze-Flieger. Und auch der grausame Joggi muß besiegt werden, soll die Galaxie auch in Zukunft fortbestehen. Eine schwierige Aufgabe.



Die verblüffende Realitätstreue hebt dieses Spiel weit über den Rahmen eines einfachen Action-Spiels heraus. Der 3D-Effekt der Grafik ist äußerst gut gelungen, ebenso die Animation der Piloten und Angreifer. Das Gebirge wird übrigens mit Formeln aus einem neuen Bereich der Mathematik, der fraktalen Geometrie, erzeugt. So bekam der Planet seinen Namen. Auch die Spiel-Geräusche können sich hören lassen. Und das ausgefeilte Flugverhalten des Valkyrie-Fighters erinnert mehr an eine Flug-Simulation als an ein Action-Spiel.
BORIS SCHNEIDER
im Spiele-Sonderheft von Happy Computer

Koronis Rift

Du bist so eine Art „Techno-Straßenkehrer". Ein harter Job. Ständig hältst Du Ausschau nach alten Technologien, in der Hoffnung, damit einmal reich zu werden.

Doch wo Du auch suchst – Du findest nichts. Bis Du **KORONIS RIFT** entdeckst, einen versteckten Ort, an dem technologische Schätze aufbewahrt werden, wie Du sie Dir immer erträumt hast. Nun ist es an Dir, diese sicherzustellen.

KORONIS RIFT ist eine brandheiße Neuheit von Lucasfilm, die weit mehr ist als „nur ein Actionspiel". Neue Ideen, ein hoher Spielwert und vor allem eine neuartige 3D-Grafik (basierend auf der fraktalen Geometrie) machen Koronis Rift zu einem Leckerbissen für alle Spielefans.





Erhältlich als Cassette und Diskette für C-64 und Atari 800 XL/XE

Activision Deutschland GmbH, Postfach 760 680, 2000 Hamburg 76



Vertrieb Deutschland: **Ariolasoft** (Exclusiv-Distributor)
Rushware (Autorisierter Mitvertrieb)
Vertrieb Österreich: **Karasoft** (Exclusiv-Distributor)
Vertrieb Schweiz: **HILCU** (Exclusiv-Distributor)

Wie bestelle ich meine Spiele in England?

Eine überwiegend positive Resonanz seitens unserer ASM-Leserschaft auf der einen und „einige Proteste" seitens der deutschen Händler auf der anderen Seite bestimmten die (scheinbare) Kontroverse zum Thema: „Direktbestellungen in England". Ich hatte darauf verwiesen, daß der Verbraucher oftmals schneller an aktuelle Software kommt, wenn er diese in England bestellt. Zum Großteil sind die Produkte in der Regel auch noch etwas günstiger. Zu dieser These stehe ich auch jetzt noch. Begründung: Zunächst einmal gaben mir die Äußerungen vieler Leser recht, die da meinen, auch in England sehr gute Erfahrungen gemacht zu haben. Daß es erstklassigen Service auch in deutsch/österreichischen/schweizerischen Landen gibt, ist ebenfalls unbestritten. Doch: der Wechselkurs des Pfundes zur DM ist derzeit so günstig, daß viele aus „wirtschaftlichen" Gründen direkt in England bestellen. Desweiteren zieht m. M. nach das Argument einiger deutscher Händler nicht, die aktuelle Software wäre innerhalb kürzester Zeit auch auf dem Kontinent zu erhalten. Dies gilt zwar für viele Produkte, aber eben nicht für alle:

Beispiel 1: Wer sich gern die „I, OF THE MASK" für den Spectrum wünscht, muß in Deutschland vermutlich bis zum „St. Nimmerleinstag" warten, da der deutsche Vertrieb sein Augenmerk zunächst nicht auf den Spectrum gelegt hat. Dies hänge mit dem momentanen „Abstieg" des Rechners, für den es bemerkenswerterweise noch die meiste Software gibt, zusammen.

Beispiel 2: Wie aus Beispiel 1 zu ersehen, wird in England zu 50 Prozent Software für den Spectrum erstellt. Meist erfolgt die „Konfektionierung", d. h. die „Umschreibung" auf andere Rechner, erst etwas später. Um unseren Anspruch auf **„eine gewisse"** AKTUALITÄT zu wahren, sehen wir uns veranlaßt, eben über die Neuerscheinungen zu berichten, egal, ob es sich um „Futter" für den Spectrum, den BBC, den Dragon oder den QL handelt.

Beispiel 3: Es gibt sicherlich noch eine Vielzahl von Lesern, die einen „Außenseiter-Computer" besitzen. Faktum ist nun einmal, daß die entsprechende Software, wie beispielsweise für den Tandy, den QL oder den Dragon, in England hergestellt wird. Obwohl es für manche Rechner (Dragon) in Deutschland einige hervorragende Händler gibt, so darf man nicht aus den Augen verlieren, daß bisweilen nur manche (aber nicht alle) Produkte „über den Kanal" kommen.

Beispiel 4: Noch immer gibt es zahlreiche Software-Hersteller, die interessante Software erstellen, aber auf längere Sicht keine Lizenz für den kontinentalen Markt erhalten. (Beispiel: THE GREAT FIRE OF LONDON von RABBIT). Wer kann es da einem Verbraucher verdenken, wenn er diese Software direkt aus England bestellt?



London: Hier laufen alle „Software-Fäden" zusammen. (Foto: oh)

Woher bekommt man schnellstens die brandneue Software für seinen Computer? O.K., man kann ja ein bißchen warten, bis der gewünschte Titel auch in unsere Gefilden vordringt. Viele englische Software-Häuser haben bereits „Zweigstellen" in Deutschland eröffnet – siehe Activision, Ariolasoft, Mastertronic oder der Großlieferant Rush Ware. Dennoch: Viele „kleine englische Software-Hersteller" erhalten erst relativ spät – wenn überhaupt – eine Lizenz für den kontinentalen Markt. Der ASM-Redaktion ist aufgefallen, daß manche Rechner, wie der C-16/116, Atari, Enterprise oder auch der Spectrum (!), bei der Spieleauswahl nicht immer gleichrangig zu den Marktrennern „beliefert" werden. Deshalb haben sich viele Software-Freaks entschlossen, in England selbst zu bestellen. Entweder über die Herstellerfirma direkt oder über die (teilweise erheblich) billigeren Einzelhändler, die ihre Software-Produkte in englischen Magazinen feilbieten. ASM möchte helfen, daß auch Sie direkt in England bestellen können.

In dieser Ausgabe von ASM findet man bestimmt, was man für seinen Rechner „gut gebrauchen" könnte. Deshalb hat sich die Redaktion entschlossen, dem deutschsprachigen Leser eine große Hilfe zu geben, um in England direkt an die „heiße Ware" zu kommen. (Ganz hinten im Heft finden Sie eine vorgefertigte Postkarte in englischer Sprache, die Sie „nur noch" auszufüllen brauchen. Bevor Sie dies aber tun, empfehle ich Ihnen, meine Übersetzung – falls Sie sie überhaupt benötigen – zu studieren:

I read about your games ______________
in the German Newspaper ASM. I am interested in this/these game(s). Please send me information concerning this software and about the price including p&p! With sincere regards
Your

Wörtlich: Ich habe in der ASM über das/die Spiel(e) (Namen bitte einsetzen) gelesen. Ich interessiere mich für das/die Spiel(e). Bitte schicken Sie mir genaue Informationen über die angesprochene Software und über den exakten Preis einschließlich Porto.

Mit freundlichen Grüßen
Ihr (Bitte Namen einsetzen!)

Sie sehen also, es ist eigentlich ganz einfach, sich die nötigen Informationen einzuholen. Und, wenn die Antwort kommt, so findet sich bestimmt jemand, der den – höflichen – englischen Text für Sie übersetzen wird! (Neben beibemerkt: Es gibt bereits viele führende englische Software-Häuser, die auch einen deutschsprachigen Mitarbeiter in ihren Reihen haben! Also, ruhig auch mal einen Brief in Deutsch versuchen)

Falls Sie aber die ASM gründlich gelesen haben, so kennen Sie die Preise ja bereits. Wenn dies der Fall sein sollte, so können Sie auch direkt bestellen, indem Sie den oder die Namen des/der Programm(e)s nennen und einen Euro-Scheck – zur Verrechnung – beilegen. In der Regel sind die Briten – manche deutschen Firmen mögen mir verzeihen – wesentlich unbürokratischer und auch schneller und oftmals – nochmals, Verzeihung! – korrekter! Dies dürfte auch, oder gerade, an der englischen Mentalität liegen. Falls Sie also jetzt den „Mut" haben zu bestellen, dann schreiben Sie bitte!

I heard about this/these game(s) in ASM. I enclose an Euro-Cheque payable only to ______________________
Please ru me the programms as quick as possible. Hope to hearing from you soon.
With sincere regards
Your ______________________

Wörtlich: Bitte senden Sie mir (Name(n) des/der Spiels/Spiele einsetzen). Ich habe in der ASM davon gehört. In der Anlage finden Sie einen Euro-Scheck (in der Höhe des Preises), der nur als Verrechnungs-Scheck an ______________________ (Namen der Firma einsetzen) auszahlbar ist. Bitte schicken Sie mir die Software in Windeseile. Ich hoffe, bald von Ihnen zu hören, und verbleibe mit freundlichem Gruß
Ihr (Namen bitte einsetzen)



So, nun haben Sie bereits das nötige Rüstzeug, um Ihren eigenen Einkauf in England zu tätigen. Aber: Noch etwas sollten Sie wissen: In der Regel dauert solch eine Bestellung/Informationseinholung etwa eine Woche bis zehn Tage (Postweg und Bearbeitung berechnen!). Ferner wird von den deutschen Banken und Sparkassen ein kleiner Gebühren-Betrag erhoben (nicht der Rede wert!). Diese sogenannten „Fremdgebühren" werden nun einmal erhoben. Die Umrechnungstabelle – Stand 1. März 1986 – finden Sie nebenstehend!

Desweiteren kann es vorkommen, daß eine englische Firma oder Einzelhändler schreibt: „Please add £1 per tape/disc." Zu Deutsch: Bitte rechnen Sie ein Pfund extra auf den Preis, wegen der Porto und Verpackungsgebühr. Dies kommt allerdings recht selten vor. Dennoch sollten Sie auf diesen Umstand hingewiesen werden. Und, was noch ganz wichtig ist: Frankieren Sie richtig! Eine Postkarte (siehe im hinteren Teil des Heftes!) kostet 80 Pfennige, während ein Brief 1 DM kostet.

So, jetzt müßten Sie eigentlich bestens vorbereitet sein, um die aktuelle Software selbst aus England zu bestellen. Zwei weitere Punkte möchte ich Ihnen noch ans Herz legen:

1) Vergessen Sie um Himmelswillen nicht, Ihren COMPUTERTYP anzugeben, und

2) Schreiben Sie im ZWEIFELSFALLE IN DEUTSCHER SPRACHE. Bedenken Sie jedoch immer, daß die Briten in puncto Bestellungen einen hervorragenden Ruf haben: Sie beißen und besch... nicht! Viel Spaß beim Durchwälzen der neuen AKTUELLEN SOFTWARE MARKT! Suchen Sie sich das geeignetste Pogramm heraus, und bestellen Sie es. Sie werden es nicht bereuen!

Achtung: Viele unserer Inserate sind in englischer Sprache! Rechnen Sie also die Preise dort mal 3,45 DM. Wenn Sie England anrufen möchten, so wählen Sie die Vorwahl 0044 zuerst, dann die angegebene allerdings ohne die „0", die vor jeder Nummer steht!

Ich freute mich wie ein „Schnee-König"

WINTERGAMES vs WINTERGAMES

(Für Spectrum)	
Grafik	9
Sound	5
Spielidee	10
Spielmotivation	9

(Für Commodore 64)	
Grafik	10
Sound	10
Spielidee	10
Spielmotivation	10

Programme: Wintergames, **Systeme:** C-64/Spectrum (Schneider), **Preise:** ca. 40 Mark (Kass.), **Hersteller:** Epyx/US Gold, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

Es gab nach SUMMERGAMES II wohl kaum ein Spiel, das solch viele Freunde gefunden hat wie die WINTERGAMES! Die Commodore-64- & Schneider-Freunde hatten das Vergnügen ja bereits seit Novemver des vergangenen Jahres. Nun freute ich mich auf den „direkten Vergleich" mit der brandneuen SPECTRUM-Version dieses wohl einzigartigen Spieles. Quasi als „Schneekönig" – im doppelten Sinne der Bedeutung – fühlte ich mich, als ich die Spectrum-Kassette einlegte und in den Rechner lud. Was ich beim Test (und Vergleich beider Fassungen) „erlebte", werde ich im folgenden schildern:

WINTERGAMES von **EPYX/ US GOLD** besteht – wie hinlänglich bekannt – aus den Disziplinen

- **Trick-Ski**
- **Eiskunstlauf (Pflicht)**
- **Eisschnellauf**
- **Biathlon**
- **Skisprunglauf**
- **Kunstlauf (Kür)**
- **Bobfahren**

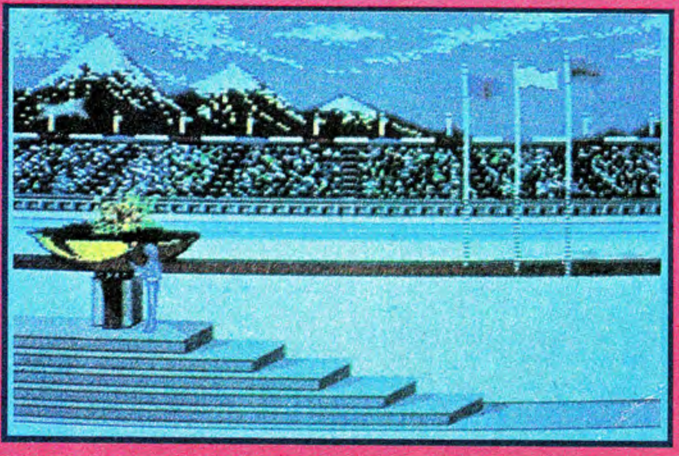
Gehen wir nun in „Ruhe" jede einzelne Disziplin durch. Da wäre zunächst – keine Disziplin – die **Eröffnungszeremonie**, die allerdings nur auf der C-64-Version zu finden ist. Der Sound ist ausgezeichnet, dem Eröffnungs-Spektakel angemessen.

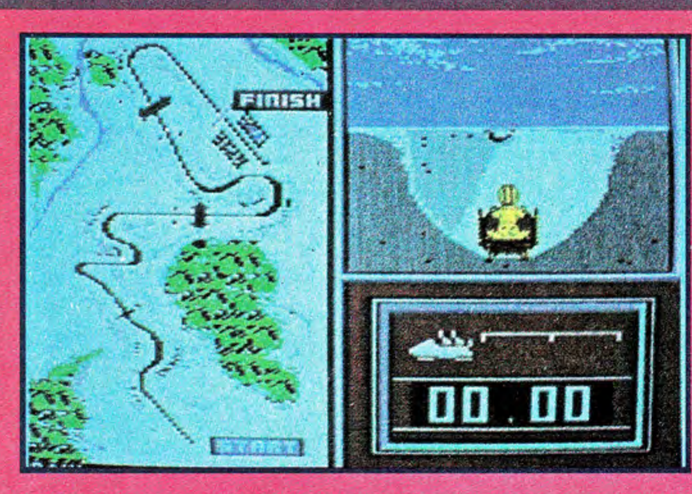
Danach folgt – wiederum nicht beim Spectrum! – die Wahlmöglichkeit von bis zu acht Spielern, die sich aus dem „Flaggen-Menue" ein Land ihrer (Start-) Wahl aussuchen können. Beim Spectrum kann man lediglich vier Mitspieler einsetzen, nur **einer** kann den Joystick nutzen, alle anderen müssen sich an der Tastatur versuchen (ein gewaltiger Nachteil! „Wettbewerbsverzerrung"), keine Wahlmöglichkeit von Nationalitäten. Dagegen bietet die C-64-Fassung schon eine ordentliche Atmosphäre: Hat man per Joystick eine Flagge gewählt, ertönt die National-Hymne. Die Umsetzung der charakteristischen „Erkennungsmelodie" der einzelnen Hymnen, ist sehr gut gelöst. Allerdings haben sich zwei Schwächen bzw. Fehler eingeschlichen: Gerade bei der englischen „GOD SAVE THE QUEEN (KING)" klingt's sehr „strange", schief, während den amerikanischen Progammierern die russische Hymne nun gar nicht „geläufig" war: Sie wählten für „RUSSIA" die „INTERNATIONALE! Peinlich.

Dann geht's zur ersten Disziplin, dem **TRICKSKI.** Hervorragender moderner, mitreißender Sound beim 64er; etwas „schlapp" das „Gepiepse" des Spectrum. die Graphik ist beim C-64 etwa besser. Die Steuerungsmöglichkeiten sind bei beiden Versionen gleich. Mit ein wenig Übung hat man mit einem FLIP und einer abgeschlossenen Figur schnell 10 Punkte erreicht.

Nach eingehenden Tests ist mir aufgefallen, wenn möglich keinen Joystick mit Zusatz-Feuerknopf zu benutzen (wie Kempston z. B.), sondern auf den altbewährten – mit Pistolengriff – zurückzugreifen. DIES GILT FÜR ALLE DISZIPLINEN!

Kommen wir zum **EISKUNSTLAUF (PFLICHT & KÜR)!** Die Unterschiede beider Versionen sind schnell erläutert: Spectrum – keinen Sound, schlechte Animation, schlechtes Scrolling, aber WESENTLICH bessere Kontrolle über die Kunstläuferin (somit sind höhere, „realistischere" Noten zu erreichen). Commodore 64 – wunderbare Grafik mit Klasse-Scrolling, gute Animation der Läuferin (mit Schatten-Effekt) und einen tollen Sound, zunächst DISCO, dann NUSSKNACKER SUITE von TSCHAIKOWSKI. Nachteil: Die Athletin ist „zu empfindlich". Betrachtet man den **EISSCHNELLAUF,** so müssen beide Fassungen getadelt werden. Zu wenig wurde aus der guten Idee gemacht. Keine Kurvenläufe vorgesehen, das ist ein Manko! Spectrum's Grafik und Steuermöglichkeiten sind besser. Commodore hat dagegen wieder einen fetzigen Sound entgegenzusetzen. Desweiteren realistische Kufengeräusche. Beim







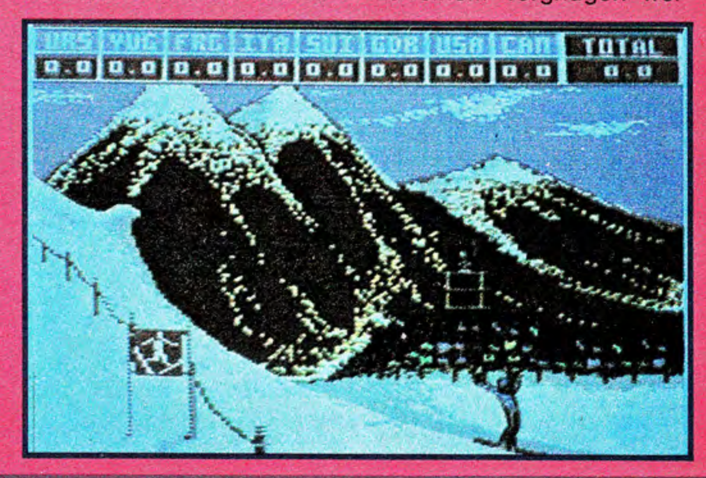
Spectrum in punkto Sound auch hier „Fehlanzeige“! Beim **BIATHLON** offenbaren sich dann die Schwächen des Spectrum. Ich muß dies in aller Deutlichkeit betonen, obwohl ich persönlich den guten alten Kasten sehr schätze! Nun, vom Anfang, dem Start, über den Streckenverlauf, den Schießstand bis hin zum Ziel entscheidet der Commodore „das Rennen für sich“. Die Grafik ist etwas besser, der Sound gewaltig (auch hier „schweigt sich der Spectrum aus“), die Renn- und Schieß-Geräusche sehr gut. Die Atmosphäre dieses spannenden Sportes kommt beim C-64 voll rüber. Um eine gute Zeit zu laufen (gilt für beide Versionen), muß man den richtigen Anfangsrhythmus finden, bergab den Joystick gefühlvoll nach unten ziehen und auf geraden Strekken ruhig gleiten. Bleibt einem der Schwung beim Anstieg mal versagt, nützt das gute alte „Rudeln“ (schnelle Links/ Rechts-Bewegung). Beim Schießstand angelangt, empfiehlt es sich, das Zielkreuz schnell ins Auge zu fassen, den Rhythmus zu finden und schnell zu schießen. **PS.:** Die Schußgeräusche und das „Klingeln“ beim Treffer sind „commodoremäßig“ ausgezeichnet gelöst! Spectrum: keinerlei Sound!

Der **SKISPRUNG** ist eine der kniffligsten Disziplinen bei den WINTERGAMES. Weiß der Teufel, wie man die richtige Position und die Landung ordentlich hinkriegt? Das fragte ich mich eine ganze Zeit lang, bis ich „irgendwie“ dahinterkam. Fragen Sie mich bitte aber nicht, wie! Der Spectrum kann hier bei der Grafik und der Steuerung des Fliegers mithalten; er ist hierbei dem Commodore ebenbürtig, wenn da nicht der phantastische Disco-Ohrwurm und wiederum die realistischen Geräusche des Athleten beim Start, Flugphase und Landung wären. Ein Sound der Extra-Klasse!

Last but 'n' least, das **BOB-FAHREN:** Nun gut, lassen wir das leidige Thema „Sound“ diesmal beiseite (auch hier fetzt der C-64 ganz schön los und läßt die heißen Kufen und Windgeräusche durch den Eiskanal zu einem Vergnügen wer-

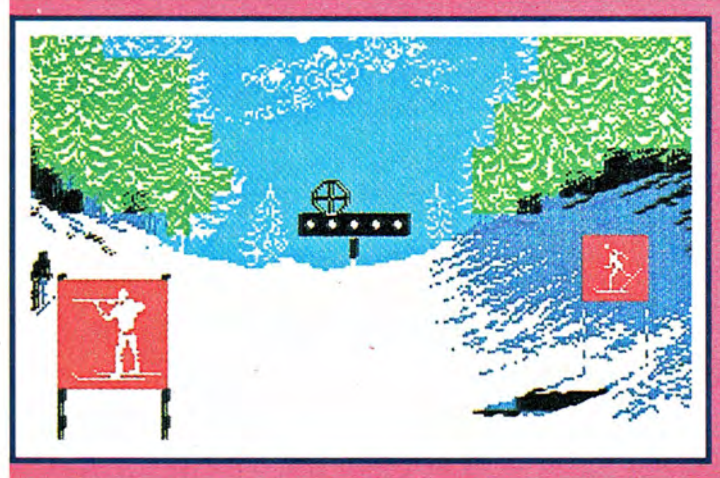
Alle Bildschirmfotos auf den Seite 50/51 zeigen die Commodore-64-Graphik von WINTERGAMES.











Spielmöglichkeit (bis zu acht Wettstreitern beim Commodore hintereinander) für einen unterhaltsamen Familien- oder Partyabend geradezu optimal. WINTERGAMES ist ein Programm, das nicht so schnell langweilig wird. Es ist immer noch genug Ambition da, um bessere Ergebnisse zu erzielen. Es empfiehlt sich, einen Joystick mit Pistolengriff für dieses Spiel zu besorgen. Alle anderen „taugen" hier nichts. Leider muß ich fast alle diese Prädikate ausschließlich der C-64-Version verleihen, da die Spectrum-Fassung nicht die nötige Stimmung aufkommen läßt (Sound & Geräusche) und für mehrere Spieler kaum nutzbar ist (nur ein Joystick; sonst nur Tastatur!) Bei einem weitere Test ließ ich völlig uninteressierte, computerunerfahrene Personen diese beiden Versionen beobachten. Das Ergebnis: Bei der Spectrum-Fassung keimte so etwas wie „Bewunderung für die Technik" auf, während die Commodore-Version die Personen zu „eigenen Taten" sofort animierte. WINTERGAMES ist unbestritten der STAR (zumindest) unter den Sportprogrammen. Ich freue mich auf ein Wiedersehen im Winter 1986/87: Vielleicht gibt's dann ein WINTERGAMES II?

Manfred Kleimann

In dieser „Einstellung" erkennt man schon ganz deutlich die Unterschiede in der Graphik zwischen dem C-64 (oben) und dem Spectrum. Trotz allen Unkenrufen: die Spectrum-Graphik ist nicht zu verachten!

den). Oh Gott, jetzt habe ich ja schon wieder geschwärmt. Verzeihung! Doch, zurück zum Eiskanal: Der Screen ist in drei Teile untergliedert. Unterer Rand – Stopuhr und Geschwindigkeitsanzeige (ohne Bedeutung, meines Erachtens), rechte Hälfte Bob im Eiskanal, linke Hälfte Streckenverlauf von der Vogelperspektive (ebenfalls – m. E. – ohne Bedeutung). Wichtig ist es nun, sich die Strecke genau einzuprägen – meist alternieren die Kurven, also einmal rechts, dann links, dann wieder rechts usw., bis auf die Situation nach der Brücke dann geht's zweimal nach links. Wenn dies geschehen ist, müssen Sie den Joystick fest in die Hand nehmen und mittel bis stark gegenlenken. Am schnellsten kommen Sie durch, wenn Sie – waghalsig – die Ideal-Linie finden. Das heißt, meistens „mittenmang" zu fahren. Dies ist aber bisweilen gefährlich! Die Unterschiede zwischen „Commodore" und „Spectrum" hier: Beim Spectrum fehlt die Staffage (Brücken und Ziellinie); beim Commodore ist die (unwichtigere linke Hälfte) Streckenübersicht graphisch der des Spectrum unterlegen.

Fassen wir die WINTERGAMES noch einmal zusammen: Es handelt sich um ein absolutes Spitzenspiel, das seinesgleichen sucht. Die Spielmotivation kann gar nicht punktemäßig hoch genug angesetzt werden. Die Atmosphäre bei der Commodore-Fassung ist berauschend, einfach einzigartig. Desweiteren ist die

DISZIPLINEN	C-64	SPECTRUM
ERÖFFNUNGS-FEIER	guter Sound, Wahlmöglichkeit der Nationalitäten, Graphik bestechend	Fehlanzeige
TRICKSKI	Klasse-Sound, hervorragende Grafik, gute Steuerung	guter Sound, gute Graphik, Steuerung sehr gut
EISKUNSTLAUFEN	Klasse Animation Tschaikowski- und Disco-Sound, Steuerung nicht optimal, gute Effekte	schwaches Scrolling, schlechte Animation, kein Sound, optimale Steuerung
SKISPRUNG	Disco-Sound, gute bis hervorragende „Nebengeräusche", excellente Grafik	Durchschnittlicher Sound, gute Grafik, etwas bessere Steuerung
BIATHLON	Excellente Grafik, Bomben-Sound, irre Geräusche, optimale Steuerung	Gute Grafik, kein Sound, gute Steuerung, kaum Atmosphäre
EISSCHNELLAUF	mittelmäßige Grafik, schöner Sound, unverständliche Steuerung	mittelmäßige Grafik, kein Sound, Steuerung etwas präziser
BOFAHREN	Herrliche Kufengeräusche, irrer Sound, optimale Steuerung	kein Sound, keine Staffage, Klasse-Grafik, gute Steuerung

VOLLTREFFER

Der ständige HIGHSCORE-Wettbewerb in ASM. Machen Sie mit, gewinnen Sie mit!

Unter der Rubrik „VOLLTREFFER" wird die ASM-Redaktion die Leute, die am besten mit Tastatur oder Knüppel umgehen können, mit Geldpreisen auszeichnen. Deshalb brauchen wir Ihre und Eure Hilfe, liebe Software-Freunde! Schickt uns entweder Euern/Ihren VOLLTREFFER, den ihr beim Spiel Ihrer Wahl erzielt habt (siehe Coupon rechts unten!) oder den High-Score bei einem Spiel, das wir für Euch aussuchen. (red)

In dieser Ausgabe möchten wir allen „Formel 1-Spezialisten" die Gelegenheit geben, sich auszuzeichnen: Wir suchen die drei Champions am **FORMULA ONE SIMULATOR** (Einzelheiten, siehe Coupon!). Der Beste erhält 50 Mark, der Zweite 25 Mark, und der Dritte wird mit 15 Mark belohnt. Wichtig: Einsendeschluß ist der 15. Mai 1986, und beachtet die Teilnahme-Bedingungen. Wir benötigen nicht nur Euren/Ihren Namen, Absender, Telefon-Nummer und ein kleines Foto von Euch, sondern auch ein Polaroid-Foto (Beweismittel) und/ oder die Unterschrift eines Zeugen. Alles weitere erfahrt Ihr aus den untenstehenden Coupons. Wer allerdings seine großen Fähigkeiten auf einem anderen Spiel unter Beweis stellen möchte, der wählt sich frei ein Programm aus und schickt uns ein Polaroid-Foto (Beweismittel, daß Ihr es auch tatsächlich geschafft habt). Wenn's geht, auch hier eine Zeugenunterschrift und ein kleines Foto von Euch selbst mitschikken! Dann ab mit der Postkarte an den **TRONIC-VERLAG, Postfach, 3440 Eschwege, Kennwort „Volltreffer".** Die besten Drei werden – siehe oben! – mit Geldpreisen belohnt!

TEILNAHMEBEDINGUNGEN
Wir brauchen: Absender, Tel.-Nummer, persönliches Foto, ausgefüllten Coupon und ein Foto, das als Beweismittel gelten soll!

Bei den **WINTERGAMES** hat die Redaktion nach einigem Überprüfen folgende Gewinner ermittelt: Der 1. Preis (50 Mark) ging an **Thorsten Egenolf,** Friedrichsdorf 4, während „Bronze" (15 Mark) dem **Stefan Müller** aus Waltenhofen gebührte. Die Entscheidung war nicht sehr einfach, da alle Einsender in den drei „geforderten" Disziplinen die unterschiedlichsten Bestleistungen hatten (siehe Kasten!). Bei den „freien Bewerbern" war die Entscheidung noch schwieriger, so daß wir unter den interessantesten und „glaubwürdigsten" Konkurrenten losen mußten: Es gewan **Sven Kreitmair** (50 Mark) mit **H.E.R.O.** vor Thorsten Solf, Edermünde 3 (25 Mark) mit **EIDOLON** und **Carsten Heller** mit **WESTBANK.** (Anmerkung: Da der Redaktionsschluß für diese Ausgabe recht früh war, konnten wir noch nicht sehr viele „Knüppel-Artisten" berücksichtigen. Beim nächsten Mal haben wir da etwas mehr Zeit!)



Thorsten Solf



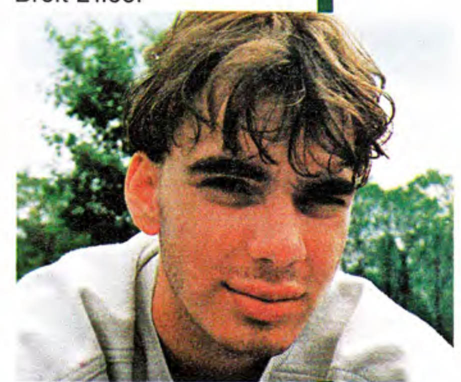
Stefan Müller

WINTERGAMES
Biathlon: (C-64) Michael Pohl: 1:44; Thorsten Egenolf: 1:45; Stefan Müller: 1:46; Renè Schlimpen 1:46; Karl-Heinz Waldmann: 1:47. (Spectrum) Carsten Heller 1:26; Wilfried Mann 1:44; Klaus Müller 1:46.

Ski-Sprung: (C-64) Thorsten Egolf 221,1; Willi Bachler 220,0; Stefan Müller 219,4; Rolf Kuntze 218,9; Michael Pohl 218,8. (Spectrum) Carsten Heller 225,3; Dieter Günther 224,7; Volker Sieg 224,1.
Bobfahren: (C-64) Thorsten Egenolf 21:20; Rainer Kolle 21:25. (Spectrum) Bestzeit Georg Breit 21.65.



Sven Kreitmair



Michael Pohl

H.E.R.O.: Sven Kreitmair: 125.480 Punkte (C-64)
EIDOLON: Thorsten Solf: Level 6 erreicht (C-64)
WESTBANK: Carsten Heller: 284.210 Punkte (Spectrum)

SOCCER II: Michael Pohl: 7:0/Stufe 9 (C-64)
KOSMIC KANGA: Walter Holzer: viertes Level erreicht.

FORMULA ONE SIMULATOR

Name: ________ Adresse: ________

Unterbietung der High-Score-Punktzahl (150.000) ________

Computer-System: ________

Zeugenunterschrift ________

VOLLTREFFER NACH WAHL IM APRIL/MAI

Name: ________ Adresse: ________

Name des Programmes: ________

Ich habe folgenden Höchststand erreicht: ________

Mein Computersystem: ________

Zeugenunterschrift: ________

User friendly : der AKTUELLE MARKT der Programmierer und Anwender

Textverarbeitung mit 1st Word

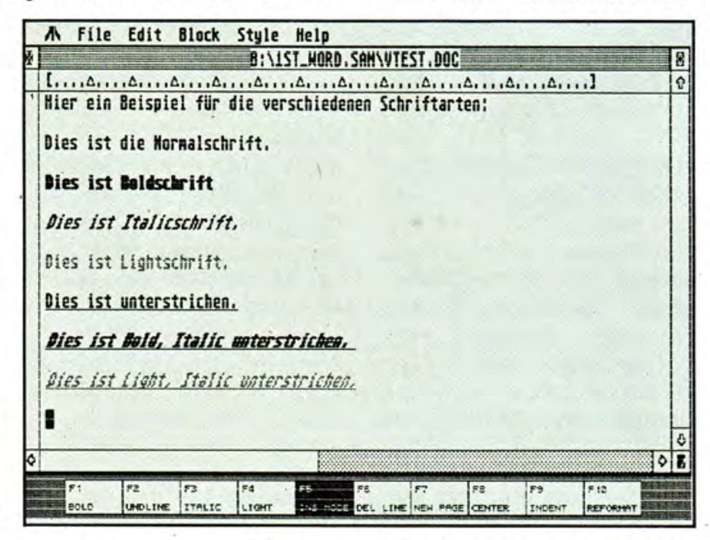
Programm: Atari 1ST Word, **System:** Atari ST, **Preis:** 99,–, **Hersteller:** GST, Electronic Software, Michael Hall, 91 High Street, Longstanton, Cambridge CB4 5BS, England, **Vertrieb:** Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund

Das Textverarbeitungssystem 1st Word von GST – Software ist eines der ersten Textverarbeitungssysteme für den Atari 520 ST(+). Wenn man als Atari User die Möglichkeiten dieses Computers kennt, setzt man automatisch einige Erwartungen in das Programm. Ob und wie gut diese Erwartungen erfüllt werden, soll dieser Bericht klären.
Nach dem Starten des 1st-Word-Programmes und der Eingabe des gewünschten Filenamens erscheint ein Bildschirm, der folgende Bestandteile enthält:

Die Drop-Down-Menüs:

1) ATARI
enthält die Gem Desk-Utilities
2) File
enthält Befehle zum Laden und Speichern von Texten. Auch das Layout-Menü kann angesteuert werden, um die Form des Ausdrucks eines Textes zu regeln.
3) Edit
Editierfunktionen (z. B. Marker setzen, Text finden usw.)
4) Block
enthält Funktionen wie Copy Block, Move Block und Delete Block.
5) Style
beinhaltet Funktionen zur Steuerung der Art der Schriftzeichen (z. B. Italic). Außerdem noch Befehle für die Form des Textes.
6) Help
enthält Hilfstexte zu einigen der oben genannten Funktionen.

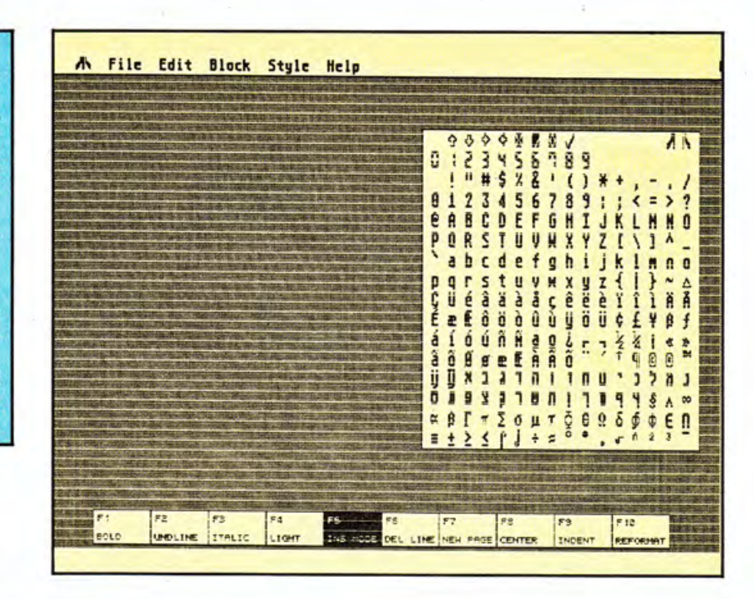
Darunter folgt dann das Editierfenster. Die Kopfzeile enthält Informationen, wie Angaben über das angesprochene Laufwerk, den Namen des Programmes und den des Textes (Dokuments). Darunter ist ein Lineal mit allen vorhandenen Tabulatorfunktionen zu erkennen. Diese Tabulatoren können gesetzt werden, indem man mit der Maus die gewünschte Stelle auf dem Lineal anklickt. Mit demselben Verfahren kann man die Tabulatoren auch wieder löschen. Am linken Rand wird angezeigt, auf welcher Seite im Text man sich gerade befindet. Der Rand entspricht der Länge des bereits eingegebenen Textes. Man kann jede einzelne Stelle des Textes ansprechen. Dies wird erreicht, indem man die weiße Fläche auf dem Streifen mit der Maus anfährt, die linke Taste gedrückt hält und dann das Feld in der gewünschten Richtung verschiebt. Gleichfalls ist es möglich, mit derselben Methode horizontal zu scrollen.
Außerdem enthält der Rand des Editierfensters noch die üblichen Funktionen, wie Veränderung der Größe des Fensters, optimale Fenstergröße und Schließen des Fensters.
Der untere Teil des Bildschirms zeigt die jeweilige Belegung der zehn Funktionstasten der Tastatur. Über diese Funktionstasten lassen sich leicht die einzelnen Funktionen, z. B. für die Veränderung der Schriftart, anwählen. Nach Betätigung einer dieser Tasten wird der Modus sofort geändert. Nach erneutem Druck auf die Funktionstaste wird der Modus wieder aufgehoben. Durch Drükken einer Folge von Funktionstasten werden die Modi kombiniert.
Dies ist ein großer Vorteil gegenüber anderen Textverarbeitungsprogrammen. Man sieht den Text auf dem Bildschirm bereits genauso, wie er tatsächlich ausgedruckt wird.
Die Funktionstasten können aber auch mit der Maus angeklickt werden. Von diesem Zeitpunkt an ist die Funktion aktiviert und kann mit demselben Vorgang wieder deaktiviert werden.
Nachdem man nun einen Text eingegeben und abgespeichert hat, möchte man ihn selbstverständlich auch ausdrucken. Leider ist das nicht so einfach. Speziell wenn man einen nicht so populären Drukker verwendet, ist dieser Vorgang mit einigen Schwierigkeiten verbunden. Das liegt an der Tatsache, daß die Druckfunktion einen sogenannten Printer-Driver aufruft, der die Steuerdaten für die einzelnen Zeichen der Schriftsätze enthält. Diese Daten sind leider für die meisten Drucker (von verschiedenen Firmen) unterschiedlich. Diese Printer-Driver umzuschreiben, erfordert mehr oder weniger viel Arbeitsaufwand. Da dieser aber nur einmalig ist, sollte man das nicht zu negativ bewerten.
Mit einem Installationsprogramm, das mitgeliefert wird, kann man dann den speziellen Printer-Drive für seinen Druk-



ker anwenden. Auch dieser Vorgang ist natürlich nur einmal zu vollziehen. Welcher Printer-Driver gerade verwendet wird, kann man kurz vor dem Ausdruck erkennen. Der Name erscheint in einem kleinen Fenster in der linken oberen Ecke des Bildschirms.
Der Gesamteindruck dieses Textverarbeitungsprogramms ist sehr gut. Besonders im Verhältnis zu anderen (z.T. sogar erheblich teureren) Textverarbeitungssystemen besticht 1st World durch hohe Benutzerfreundlichkeit und einen guten Editor.

Positiv:
- Sehr einfache Bedienung
- Gute Hilfsfunktionen
- Sinnvolle Belegung der Funktionstasten
- Gute Ausnutzung der Fähigkeiten des ATARI ST(+)
- Gute Editierfähigkeiten
- Gutes Preis-/Leistungsverhältnis

Negativ:
- Komplizierte Handhabung bei Ausdruck von Texten
- Sonderzeichen nur bei hoher bzw. mittler Auflösung möglich



Ein Bericht von Jürgen Bartsch

Schon wieder ein Assembler

Programm: Star Tool 64, **System:** C-64, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Sybex Verlag GmbH, Vogelsanger Weg 111, 4000 Düsseldorf 30
Star Tool ist eine Zusammenstellung mehrerer Dienstleistungsprogramme: Editor, Assembler, Reassembler und leistungsfähiger Maschinensprachmonitor.
Da alle Programme miteinander kombinierbar sind, besitzt man das ideale Entwicklungspaket für längere Programmentwicklungen.
Der Editor ist ganz auf Maschinensprache zugeschnitten. Durch diese Anpassung kann er die Eingabe von Programmzeilen stark vereinfachen, auf Fehler überprüfen und somit dem eigentlichen Assembler sehr viel Arbeit abnehmen. Zusätzlich gibt der neue Editor den Quelltext beim Editieren formatiert aus. Das Programm wird damit übersichtlicher, und es schleichen sich weniger Fehler bei der Eingabe ein.
Sehr interessant ist auch die Möglichkeit, 8 Texte gleichzeitig im Speicher zu verwalten, ohne auch nur einen auf Diskette zwischen zu speichern
Aber auch der eigentliche labelorientierte Assembler bietet interessante Neuerungen. Er kann Programme aus dem Speicher oder direkt von Diskette assemblieren. Die zweite Möglichkeit ist zwar etwas zeitaufwendiger, jedoch für längere Programme erforderlich. Weiterhin kann man Programme miteinander verknüpfen und so eine Art Makro-Assemblierung herstellen. Erstmals ist es auch möglich, den Objektcode direkt in den Speicher des Diskettenlaufwerkes zu schreiben, um damit das Laufwerk zu programmieren.
Die Assembleranweisung sowie die eigentlichen Mnemonics halten sich an den weit verbreiteten MOS-Standard. Auch die Pseudo-Befehle wurden weitgehend der Syntax handelsüblicher Assembler entnommen.

Pseudo-Befehle	Pseudo-Befehle
=	.lbl
←	.lbl$
*=	.list
.byte	.obj
.dbyte	.page
.disk	.print
.end	.pull
.error	.push
.ff	.text
.file	.title
.format	.video
.if/.endif	.word

Syntax der Adressierung

Akkumulator	**A oder nichts**
unmittelbar	**# data**
Zeropage	**addr**
absolut	**addr 16**
indiziert (x)	**addr, X**
indiziert (y)	**add, Y**
vor-indiziert indirekt	**(addr, X)**
nach-indiziert indirekt	**(addr), Y**
absolut indiziert (x)	**addr 16, X**
absolut indiziert (y)	**addr 16, Y**
indirekt	**(addr16)**
relativ	**Zieladresse**

Der Assembler arbeitet labelorientiert und durchläuft den Sourcecode in zwei Durchgängen, wobei im ersten Durchlauf die Label's definiert werden und im zweiten der eigentliche Maschinencode erzeugt wird. Während des Übersetzens besteht die Möglichkeit, das formatierte Listing auf Drucker oder Bildschirm auszugeben. Der Assembler ist mit einer Routine ausgerüstet, um mathematische Ausdrücke auszuwerten. Diese werden von links nach rechts abgearbeitet. Durch diese Methode können beliebig viele Klammerebenen verwendet werden. Neben den Standard-Operatoren bietet der Assembler nur die Verknüpfung AND, OR, XOR sowie die Funktion MOD. Für den Anfänger zeigten sich die über 25 deutschen Fehlermeldungen des Assemblers bei der Programmierung als sehr hilfreich. Ebenfalls gut gelungen ist die Druckerschnittstelle. wie bei den Startexter von Sybex wurde auch hier an den Anwender gedacht, der einen Centronics-Drucker besitzt, jedoch kein teures Interface. Im normalen Betrieb des Computers sind die Geräteadressen 4, 5, 6 und 7 für Drucker reserviert. Als Schnittstelle wird der serielle IEC-Bus verwendet, der auch im Computer integriert ist. Im zweiten Betrieb kann ein Centronics-Drucker über den User-Port angesteuert werden. Die dazu nötige Steuersoftware wurde im Editor-Assembler eingebaut. Interessant ist jedoch, daß dieses Programm auch vom Basic ausgenutzt werden kann, um beispielsweise Listings auszudrucken. Alle Commodore-Standard-Befehle bleiben dabei intakt. Verwendet man statt der üblichen Geräteadresse 4 eine 7, so wer-



den die Daten über den User-Post geleitet.
Um entwickelte Maschinenprogramme kontrollieren und verbessern zu können, wird ein recht komfortabler MC-Monitor mitgeliefert. Dieser kann jedoch nicht vom Assembler aufgerufen werden, sondern muß extern geladen und gestartet werden. Der Monitor bietet dem Programmierer zahlreiche Befehle:

.R
Register auflisten
.M
Speicherbereich in HEX und ASCII auflisten
.F
Ein bestimmter Speicherbereich kann mit einem Wert beschrieben werden
.C
Kopieren eines bestimmten Speicherbereiches
.V
Vergleichen von zwei Speicherbereichen und unterschiedliche Adressen auflisten
.H
Speicherbereich nach Text oder Zahlen absuchen
.G
Maschinenprogramm aufrufen
.T
Ein Maschinenprogramm im Einzelschritt abarbeiten
.A
Mini-Assembler für Korrekturen
.D
Speicherbereich disassemblieren
.L
Speicherbereich einladen
.S
Speicherbereich abspeichern
.P
Drucker oder ein anderes Peripheriegerät aktivieren
.O
Ausgabe auf Bildschirm leiten
.X
Monitor verlassen

Als besonderes Feature wurde der Maschinensprachmonitor nicht nur als Objektfile auf die Diskette abgelegt, sondern auch als Source-Code. So besitzt man die Möglichkeit, das Programm nach eigenen Wünschen zu verbessern oder zu verändern. Ein ausführlich dokumentiertes Assembler-Listing wurde ebenfalls mit im Handbuch abgedruckt. Ich glaube, hier ist Sybex wieder einmal ein hervorragendes Werk gelungen. Besitzer eines anderen Assemblers sollten sich jedoch überlegen, ob sich das Umsteigen auf Star Tool für sie lohnt; für den Anfänger jedoch auf jeden Fall. *(f.b.)*

Positiv:
komplettes Entwicklungspaket mit Assembler, Reassembler und Monitor
Standard-Befehle
günstiges Preis-/Leistungsverhältnis
Deutsches Handbuch
Deutsche Fehlermeldungen

Negativ:
keine richtige Makros möglich

Pascal für den Atari ST

Programm: ST Pascal, **System:** Atari 260/520/520ST+, **Preis:** ???, **Hersteller:** CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf

Nach dem sich den letzten Monaten schon fast ein Pascal-Fieber entwickelt hat, wollen wir hier eine Version für den ST vorstellen. ST Pascal ist ein schneller, optimierter Pascal Compiler, der Objektcode-Module erstellt, die mit dem AS68-Assembler und dem Linker L068 von Digital Research kompatibel sind. Der Dialekt der Version wurde eng an den ISO-Standart angelehnt und nur in wenigen Teilen erweitert. Bei den Erweiterungen handelt es sich in erster Linie um Random-access Dateien, Strings und um eine Else- und Otherwise-Bestimmung in der Case-Anweisung. Ebenfalls hinzugekommen sind lange Integerzahler sowie eine LOOP-Anweisung.
Eine Besonderheit ist die Möglichkeit, System-Routinen, zu denen sowohl C-Prozeduren als auch GEM-Unterroutinen gehören, von Pascal aufzurufen. ST Pascal wurde so ausgelegt, daß modulare Programmierung möglich ist. Beim Auftreten eines Fehlers wird automatisch der Editor aufgerufen und der Cursor an die fehlerhafte Textstelle gesetzt. Diese Möglichkeit ist besonders gefragt, wenn man sich noch nicht richtig an die Pascal-Syntax gewöhnt hat und öfter das Semikolon vergißt. Weiterhin ist es möglich, daß compilierte Programme im Debug-Modus übersetzt werden. Bei Laufzeitfehlern wird die fehlerhafte Stelle anhand des Namens der Procedur und der Zeilennummer angegeben.
Die ST-Pascalversion wude von der CP/M 68 K-Version abgeleitet, wofür eigentlich das mitgelieferte Handbuch geschrieben wurde. Dieser Umstand liefert auch die Erklärung dafür, daß einige Textstellen im Handbuch nicht auf die ST-Version zutreffen. Einige Zusatzseiten im Handbuch geben jedoch über die eigentlichen Unterschiede ausreichend Auskunft.
ST-Pascal wurde so geschrieben, daß Besitzer eines oder zweier Laufwerke mit dem Programm arbeiten können. Zur Vereinfachung sind jedoch zwei Laufwerke unbedingt zu empfehlen.
Der Compiler akzeptiert eine Anzahl an richtungsweisenden Parametern bzw. Anweisungen. Diese Compiler-Anweisung werden in Source-Code eingegeben und stellen eine spezielle Form von Kommentaren dar. Bei Kommentaren, die mit einem Dollar-Symbol beginnen, handelt es sich um Anweisungen für den Compiler. Hier stehen folgende Befehle zur Verfügung:

L-Auflistanweisung

Ist diese Anweisung aktiviert, also eingeschaltet, wird der Source Code auf dem Bildschirm ausgegeben. Im Debug-Modus dagegen werden vor den Zeilen entsprechende Zeilennummern ausgegeben. Das Listing kann auch über einen Datenkanal an einen Drucker oder eine Diskettendatei übermittelt werden, wenn in der Befehlszeile entsprechende Anweisungen eingegeben werden.

T-Kontrollanweisung

Die Kontrollanweisung überprüft, ob der Programmspeicher nicht Heap bzw. den Stack überschreibt.

R-Bereich Kontrollanweisung

Die Bereich-Kontrollanweisung kontrolliert, ob der Compiler Code generiert, die Grenzen einer Zuordnung übersteigt.

P-Zeiger Kontrollanweisung

Diese Anweisung kontrolliert, ob der Compiler Proceduren und Funktionen für andere Module aufrufbar macht.

M-Modulanweisung

Diese Anweisung kontrolliert, ob der Compiler ein Modul anstelle eines Hauptprogrammes kompiliert.

V-Laufzeit-Modulanweisung

Die V-Anweisung wird eingeschaltet, wenn Laufzeit-Module neu kompiliert werden sollen.

Fortsetzung Seite 58





£9.95 PSS

WARGAMERS SERIES

The PSS Wargamers Series has been created to combine elements of a strategy game like chess with the added excitement of graphic arcade sequences. The games require skill and mental agility and are designed for the person who wants a serious but stimulating game. The strategic level of the game is played on a map system, whilst the tactical elements of the game can if wanted be played in an arcade style.

COMMODORE AND AMSTRAD

BATTLE of BRITAIN

JOYSTICK REQUIRED

THE SCENARIO

The Battle of Britain took place between July and October of 1940, and was the German Luftwaffes attempt to defeat the R.A.F. and gain air superiority prior to Operation Sealion – the invasion of Great Britain scheduled for the summer of that year.

The ensuing battle has gone down in history as one of the most courageous of WWII culminating in the defeat of the Luftwaffe and the cancellation of Operation Sealion.

In the famous words of Winston Churchill:

"Never has so much been owed by so many to so few"

The Game

You are in control of Fighter Command and the computer simulates the operations room. Your task is to deploy your aircraft against the incoming squadrons of the Luftwaffe, whilst bearing in mind the problems of limited flying time, ammunition, available landing strips and the size of the incoming force. You can also test your arcade skills by actually flying a Spitfire in air to air combat or firing an anti aircraft gun in ground to air battles.

Designed by Alan Steel
Written by Alan Steel, Ian Bird
Graphic Help from Paul Hutchinson

Battle of Britain will soon be available for Atari & Spectrum.

FEATURES

1. OPTIONAL ARCADE SEQUENCES
2. 3 LEVEL GAME OPTION
3. CAMPAIGN GAME OPTION
4. FULLY DETAILED INSTRUCTION BOOKLET
5. FREE MEMBERSHIP OF THE PSS WARGAMERS SOCIETY

BATTLE FOR MIDWAY

'Battle For Midway' puts you in command of the US Pacific fleets six months after the attack by the Japanese on Pearl Harbour.

THEATRE EUROPE – THE GAME

Theatre Europe simulates the first 30 days of the war. In addition to being able to command either side, the player is able to choose the style of his opponent (The Computer).





WARGAMERS SERIES

BATTLE FOR MIDWAY
Computer & Video Games
– Commended by its readers for Best Strategy Game at the Golden Joystick Awards 1985

THEATRE EUROPE
ZZAP! 64 June '85
Gold Medal Award
"...the atmosphere generated by this excellent game is incredible...virtually unrivalled by anything else available on the the 64..."

P.S.S. 452 STONEY STANTON RD. COVENTRY CV6 5DG. TEL: COVENTRY (0203) 667556

I-Einfügungsanweisung

Diese Anweisung wird benutzt, um während der Kompilierung eine andere Datei in Source Code Datei einzufügen. Verschachtelte Einfügungen sind nicht möglich.

D-Debug-Anweisung

Diese Anweisung bestimmt, ob der Compiler Source Zeilennummern und Funktions- sowie Procedurenamen in den generierten Code einfügt. Wenn Programme im Debug-Modus kompiliert werden, werden Laufzeitfehler durch die Nennung der Source Zeilennummer, gefolgt von Funktions- und Procedurenamen, angegeben.

Während der Entwicklung eines Programmes ist diese Option sicherlich eine große Hilfe. Ist die Entwicklung abgeschlossen, so sollte die Anweisung entfernt werden.

C-Lösch-Anweisung

Diese Anweisung legt fest, ob der Compiler lokale Variablen nach dem Procedure aufruft, löscht oder wieder übernimmt. Insgesamt gesehen erhält man mit ST-Pascal ein recht brauchbares Pascal-System. Etwas unhandlich fand ich die Bedienung des Editors. Hier hat Turbo-Pascal wohl Grenzen gesetzt, die nicht so leicht überschreitbar sind. Auch in der Anzahl der Befehle kommt es wohl kaum an den Bestseller Turbo Pascal heran. Noch bescheidener sind die Grafikmöglichkeiten, wo ST-Pascal vollständig passen muß.

Frank Brall

Positiv:
ISO-Standard, 1 oder 2 Laufwerke, Debuger mitgeliefert.

Negativ:
Kaum Grafikmöglichkeiten, etwas unhandliche Bedienung

Mit dem Gamekiller zur Unsterblichkeit

Programm: Gamekiller, **System:** C 64/C 128, **Preis:** 69,-- DM, **Hersteller:** Robtek/Mastertronic, Computer Vertriebs-GmbH, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest

Sicher haben Sie sich schon einmal gefragt, wie Software-Hersteller oder professionelle Programmierer eigentlich Ihre Programme testen. Da viele Spiele nach einer gewissen Spielzeit den Schwierigkeitsgrad so weit ansteigen lassen, daß es selbst dem Programmierer nicht mehr gelingt, alle Hindernisse zu überwinden, wurden spezielle Tools entwickelt, die hier helfen sollen. Bisher waren diese Tools jedoch den Sorftwarehäusern vorbehalten und gelangten nicht in die Hände des Computer-Freaks.

Die Firma Mastertronic macht nun den ersten Schritt und bietet den Gamekiller für den C-64 und C-128 an. Ich war erstaunt, als wir das erste Exemplar in die Hände bekamen: Ein Modul für nur 60,- DM!

Der enorm günstige Preis für ein Einsteckmodul machte mich anfangs etwas skeptisch. Aufschriften wie „ROBTEK GAME KILLER macht Träume wahr“ ließen meine Spannung immer größer werden. Nach dem Einstecken und Einschalten des Computers erscheint eine bewegte Titelgrafik, unterstützt von einem wohlklingenden Sound. Nach Betätigen der Space-Taste wurde dieser unterbrochen, und die bekannte Commodore-Einschaltmeldung erschien. Der Gamekiller war nun installiert. Nachdem ich den Gamekiller mit dem Spiel Kane, ebenfalls von Mastertronic vertrieben, ausprobierte, war ich begeistert. Endlich konnte ich alle Level durchspielen, ohne zu befürchten, mit dem Pferd zu stürzen. Ich probierte den Gamekiller noch mit einer ganzen Reihe weiterer Programme, und fast überall gelangte ich in noch nie erreichte Spiel-Levels. Schwierigkeiten bereiteten lediglich einige Spiele, die keine Sprites benutzen, zum Beispiel der Oldie Bandits. Wie daraus schon zu entnehmen ist, beruht das Geheimnis des Gamekiller auf Sprite-Kollisionen. Gamekiller bietet drei verschiedene Möglichkeiten:

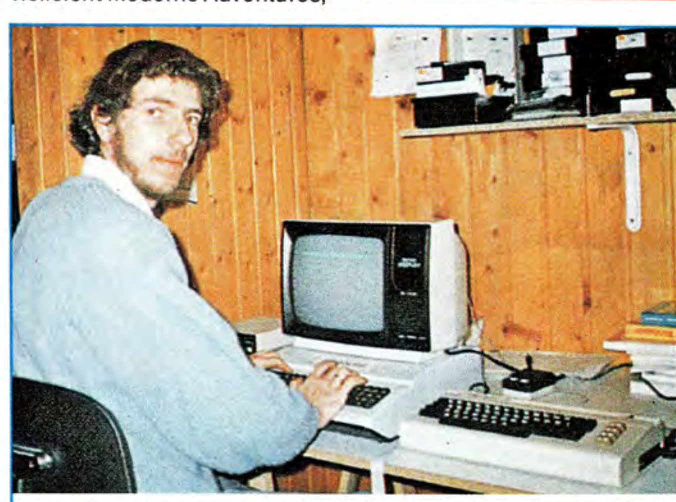
> Ausschaltung der Vordergrund-Sprite-Kollision
> Ausschaltung der Hintergrund-Kollision
> Alle Sprite-Kollisionen sind ausgeschaltet

Durch diese verschiedenen Betriebsarten ist es beispielsweise möglich, die Schüsse oder Raketen der Angreifer unwirksam zu machen und die eigenen Geschütze weiterhin intakt zu lassen. Weiterhin ist es jederzeit möglich, den Gamekiller auszuschalten, ohne das momentane Spielgeschehen zu beeinflussen. So ist es möglich, bekannte Highscore-Tabellen zu sprengen. Es versteht sich von selbst, daß Gamekiller im Standardtext oder Grafikadventure keine Hilfe leisten kann. Eine Ausnahme wären vielleicht moderne Adventures, welche Text mit Actionsequenzen verbinden. Leider hatten wir während des Tests keines dieser Adventures zur Verfügung und konnten diese nicht testen.

Abschließend sei gesagt, daß sich der Robtek Gamekiller wirklich hervorragend eignet, um Programme auf Fehler zu testen oder um noch nie erreichte Levels durchzuspielen. Die Frage ist vielleicht, ob dem einen oder anderen Computerfreund vielleicht doch etwas an der Spannung eines Spieles verloren geht? Zukünftig sollte man Highscoretabellen vielleicht noch etwas kritischer betrachten. *(f.b.)*

Positiv:
Modul (kein langes Einladen)
günstiger Preis
Unsterblichkeit

Negativ:
Nur bei Sprites verwendbar



Chefprogrammierer Frank Brall beim „Gamekiller-Dauertest“.

Befehlserweiterung für Schneider CPC

Programm: Power Basic, **System:** CPC 464, **Preis:** Kassette 49,– DM, Diskette 69,– DM, **Hersteller und Vertrieb:** Gigge Electronic Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50
Obwohl der Schneider in der Grundversion schon eine ganze Reihe leistungsstarker Grafikbefehle besitzt, vermißt man doch noch spezielle Befehle zur Programmierung von Spielen.



Power Basic soll diese Lücke ausfüllen, indem 47 neue Basic Befehle zur Verfügung gestellt werden. Unter anderem stellt diese Erweiterung auch einige Befehle zur Simulierung von Sprites dar. Dadurch sollen ähnliche Möglichkeiten geschaffen werden, wie sie schon vom C-64 her bekannt sind: Schnelle Bewegung und Animation von kleinen Figuren. Folgende Befehle stehen zur Steuerung von Sprites zur Verfügung:

SET
Ein Sprite wird auf X/Y-Position gesetzt
RSET
Ein Sprite wird gelöscht
GET
Ein Sprite wird vom Bildschirm gelesen und in einen String abgelegt
DEFSIZE
Hiermit wird die Größe der Sprites festgelegt.
BASE
Dieser Befehl legt die Anfangsadresse fest, ab der die Spritedaten abgelegt werden sollen.

Im Test haben sich diese als sehr brauchbar erwiesen, obwohl echte Hardware-Sprites in Geschwindigkeit und Überlagerungstechnik nicht zu übertreffen sind.
Ebenfalls sehr sinnvoll ist die Bildschirmunterteilung in mehrere Zonen. Durch diese Technik lassen sich beispielsweise alle Grafikmodes (20, 40, 80 Zeichen) sowie alle 27 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen. Dies wird erreicht, indem der System-IRQ umgestellt wird und dadurch die Rasterzeilen des Monitors direkt beeinflußbar sind.

RON
Schaltet die Rasterzeilengrafik ein
ROFF
Schaltet die Rasterzeilengrafik wieder aus
RCLR
Dieser Befehl überträgt die Farben der Rasterzeilengrafik auf den Standard-Bildschirm
RMODE
Dieser Befehl wählt den Bildschirmmodus einer bestimmten Zone.
Size
Size schaltet den Bildschirm auf einen beliebigen Mode um

Neben der Möglichkeit der Unterteilung in mehrere Bildschirmzonen bietet das Programm noch zahlreiche weitere Befehle zur Grafikausnutzung. U. a. stehen Befehle zur Verfügung, die das Laden und Abspeichern auf Kassette auf ca. 3 600 Baut erhöhen. Ein Hardcopy-Befehl gehört ebenso zum Standard wie beispielsweise der Befehl DISPRO zum „Öffnen" von Basicprogrammen. Trotz des umfangreichen Befehlsatzes ist es dem Autor gelungen, eine maximale Programmgeschwindigkeit zu erreichen. Das Demo bringt so manchen Freak zum Staunen.
(f.b.)

Gesamtbefehlssatz:

BOX	TURBO
RSET	INV
MCOPY	FILL
PAINT	SMODE
RON	RINK
RMODE	HELP
GPEN	FRAME
LINE	CAT
BASE	MAP
BLOCK	SET
HCOPY	MFILL
MCHANGE	CIRCLE

ACCESS	SIZE
ROFF	RBORDER
CHAR	MATRIX
LINE	DOKE
GET	DISPRO
SCREEN	NOESC

Positiv:
blitzschnelle Ausführung der Befehle
umfangreiche Grafikbefehle
Sprite-Simulation
Rasterzeilennutzung

Negativ:
entwickelte Programme benötigen zum Ablauf ständig Power Basic





Turbo Gameworks

Programm: Turbo Gameworks, **System:** MSDOS-Rechner, **Preis:** auf Anfrage, **Vertrieb:** Heimsoeth Software, Frauenhoferstr. 13, 8000 München 5

Nach dem erfolgreichen Turbo-Pascal-Programm im Jahre 1985 gibt es jetzt wieder etwas Neues für unsere Pascal-Freaks. Turbo Gameworks: so nennt sich die Diskette. Diese Diskette beinhaltet gleich 3 Spiele, welche in Turbo-Pascal entwickelt wurden:

Turbo Schach
Turbo Bridge
Turbo Go Moku

Alle drei Spiele werden im Quellcode ausgeliefert und können so nach Belieben verändert werden. Diese Möglichkeit dürfte besonders bei dem Schachspiel interessant sein, da die Programmierung eines solchen Spieles wohl der Traum manches Computerfreundes ist.

Die Programme werden mit einem sehr ausführlichen Handbuch geliefert, welches anhand kleiner Beispiele in die Geheimnisse der Spielprogrammierung einweist.

Ziel des Autors ist es, auf spielerische Art mit Turbo-Pascal programmieren zu lehren. Begonnen wird mit einfachen Grundlagen wie strukturiertem Programmieren und einfachen Algorithmen. Danach wird auf den Gebrauch von Konstanten, Datenstrukturen und Darstellungsformen zur Steigerung der Geschwindigkeit und Effizienz eingegangen.

Turbo Gameworks ist nach meiner Meinung eine ideale Hilfe zum Erlernen des Pascal-Dialektes, leider ist es bis jetzt nur für MSDOS-Rechner zu haben. Bleibt zu hoffen, daß sich die Heimsoeth dazu entschließt, dieses Werk auch den 8-Bit-Rechnern zur Verfügung zu stellen, sicherlich ist dieser Marktanteil nicht zu verachten.
(f.b.)

Dataease: die universelle Datenbank

Programm: Dataease, **System:** IBM/Compat, Sperry PC, Ericsson PC, Olivetti M21/24, Data General One, Head Zenith 150/160, **Preis:** 2052,-- DM incl. MWSt., **Vertrieb:** M & T Software Verlag, Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

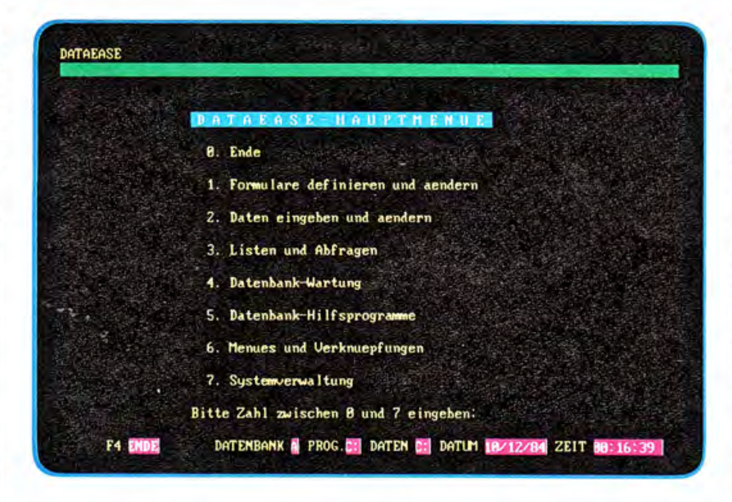
Dataease gilt als eines der modernsten Datenbankprogramme auf dem Markt, es läßt sich gegenüber anderen Programmen sehr leicht bedienen, da alle nur denkbaren Strukturen durch Menues programmierbar sind. Diese Technik ist besonders für den nicht so erfahrenen Anwender interessant, der keine Programmierkenntnisse besitzt und auch kein Interesse daran hat, noch einige Computerkurse zu absolvieren.
Nachdem das Programm mit dem Befehl DEASE gestartet wurde, meldet sich das Programm mit dem „Eröffnungsbildschirm". Die unterste Bildschirmzeile zeigt die Belegung der einzelnen Funktionstasten und enthält noch einige Zusatzinformationen. Beim IBM sieht die Belegung der Funktionstasten wie folgt aus:

- F1 – Menues können abgescrollt werden
- F2 – Eingabetaste
- F3 – Datensätze einlesen
- F4 – verzweigt zum jeweiligen Menue
- F5 – löscht Bildschirmmaske
- F6 – löscht ein einziges Feld
- F7 – löscht einen Datensatz
- F8 – Datensatz ändern oder Zeile einfügen
- F9 – gibt Informationen über den augenblicklichen Bearbeitungsschritt auf Drucker aus
- F10 – Datenfelder definieren

Kennen Sie das Paßwort?

Um abgelegte Daten vor unbefugten Benutzern zu schützen, fragt das Programm nach einem Paßwort. Nach Eingabe der Datenbankbezeichnung, Name des Benutzers und dem richtigen Paßwort gelangt man in das Hauptmenue von Dataease. Dataease gestattet das Anlegen von bis zu 26 Datenbanken, von denen jede einzelne Bank eine beliebige Anzahl von Dateien aufnehmen kann. Nachdem die Anfangshürden überwunden wurden, erscheint das Hauptmenue. Hier stehen wieder mehrere Funktionen zur Wahl:

- 0 Ende (letztes Menue beenden)
- 1 Formulare definieren und ändern
- 2 Daten eingeben und ändern
- 3 Listen und Abfragen
- 4 Datenbank Wartung
- 5 Datenbank Hilfsprogramme
- 6 Menues und Verknüpfungen
- 7 Systemverwaltung



Von diesem Menue aus werden also Daten eingegeben, gelöscht, verändert oder auch neue Dateien angelegt.
Dataease ist so aufgebaut, daß Formulare, die sich normalerweise auf Ihren Karteikarten oder sonstigen Unterlagen befinden, sich recht einfach über die Tastatur auf das Programm übertragen lassen. Reicht eine Bildschirmgröße nicht aus, werden automatisch mehrere Folgeseiten verwendet.
Nachdem die Maske erstellt wurde, fragt Dataease bei jedem Eingabefeld nach der entsprechenden Eingabeart. Für jedes Eingabefeld steht eine Anzahl verschiedener Datentypen zur Vergfügung:

- Stringfeld (alle Zeichen können eingegeben werden)
- Numerisches Feld (nur Zahlen werden angenommen)
- Rechenoperationen lassen sich nur in einem Zahlenfeld durchführen
- Währungsfeld für DM-Beträge
- Datumsfeld für Tag/Monat/Jahr
- Zeitfeld
- Ja/Nein Feld für logische Abfragen
- Ausgabefeld

Das Ausgabefeld bietet die Wahl, eine von 15 vordefinierten Datentypen zu verwenden. Erklärt man ein Datenfeld zu einem indizierten Feld, wird eine Indexdatei angelegt. Diese Datei enthält nur zwei Datenfelder: den Feldnamen des Indexfeldes und die entsprechende Satznummer. Diese Datei wird dazu genutzt, um das Suchen nach einer bestimmten Information maximal zu beschleunigen. Sehr ratsam ist diese Möglichkeit, wenn nach dem definierten Datenfeld auch sortiert werden soll.

Suchen von Daten

Gespeicherte Daten lassen sich auf drei verschiedene Arten wiederfinden. Mit der Funktionstaste F3 kann Datensatz für Datensatz eingelesen und auf dem Bildschirm sichtbar gemacht werden. Da diese Methode bei einer Anzahl von 100 oder 1000 Datensätzen wohl mit etwas Arbeit verbunden ist, gibt es noch die Möglichkeit, nach einem Suchwort zu fahnden. Zudem kan das Suchen auch durch sogenannte „Wildcards" erleichtert werden. Sucht man beispielsweise einen Namen, der mit F beginnt, so gibt man einfach F* ein und erhält sämtliche Namen, die den Anfangsbuchstaben F besitzen. Der gleiche Vorgang läßt sich natürlich auch mit 2, 3 oder eine anderen Anzahl von Buchstaben durchführen.

Kompatibel zu anderen Programmen

Da sich zahlreiche weitere Datenbankprogramme sowie auch Textprogramme auf dem deutschen Markt befinden, wurde Dataease so konzipiert, daß abgespeicherte Daten mit anderen Programmen weiterbearbeitet oder vorbereitet werden können. So lassen sich zum Beispiel Kalkulationsprogramme oder Textprogramme sehr gut mit dem Programm kombinieren.
Der Betrag von ca. 2 000 DM scheint mir für ein so umfangreiches und vielseitiges Programm angemessen zu sein. Trotz der starren Menuetechnik ist es gelungen, ein im Vergleich zu anderen Datenbankprogrammen sehr flexibles System zu schaffen.

(f.b.)

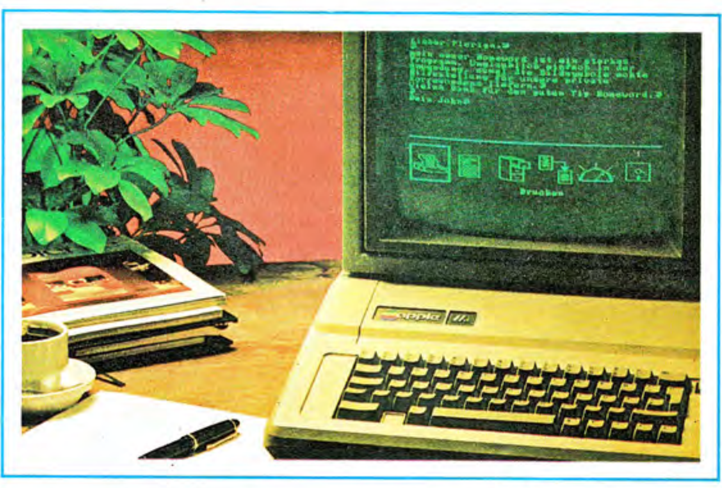
Posititv:
Einfache Bedienung
gutes Preis-/Leistungsverhältnis
arbeitet mit Disk oder Festplatte

Negativ:
erreicht nicht ganz die Flexibilität von Datenbanksprachen

HOMEWORD – die persönliche Textverarbeitung

Programm: Homeword, **System:** C-64, Apple II, **Preise:** Diskette (C-64: 128,– DM), (Apple II: 158,– DM), **Hersteller:** Langenscheidt, Neusser Str. 3, 8000 München 40

Goldmedaillen für die USA – das gilt nicht nur für die vergangenen Olympischen Spiele, sondern auch für gute Software, die immer noch zuerst aus Übersee kommt. Goldmedaillengewinner ist auch das Textverarbeitungsprogramm HOMEWORD von Sierra Online für Commodore 64 und Apple II, nach einem Vergleich des Software Buyer's Guide der „Word Processors for the Home“. HOMEWORD ist der Bestseller der Textverarbeitungsprogramme für den Commodore 64 in den USA und heimst vor allem hohes Lob ein für seine Benutzerfreundlichkeit und die einfache und übersichtliche Bedienung des Programms: „HOMEWORD is easier to use than a game“, so „Creative Computing“.



HOMEWORD arbeitet ganz modern mit Bildsymbolen bei den einzelnen Menüs und führt so auch den Anfänger einfach und sicher durchs Programm.

HOMEWORD: Funktionen und Möglichkeiten

- Benutzerführung durch Bildsymbole
- Voller Überblick über die Seitengestaltung während der Arbeit
- Fettdruck
- Unterstreichungen
- Tabulatoreinstellung nach freier Wahl
- Suchen nach einem Wort oder Satz
- Suchen nach einem Wort plus Ersetzen des Wortes durch ein anderes Wort
- Frei wählbare Seiteneinteilung
- Deutliche Markierung von zu löschendem Text
- Löschen von einzelnen Wörtern oder ganzen Absätzen
- Verschieben von Textblöcken
- Kopieren von Textblöcken
- Einfügen von gelöschtem Text in ein anderes Dokument
- Automatische Seitennumerierung
- Frei wählbare Seitenüberschriften mit oder ohne Seitenzahl
- Frei wählbare Fußnoten
- Positionierung der Überschriften und Fußnoten: links, mitte, rechts
- Automatische Textzentrierung
- Links- oder rechtsbündige Textformatierung
- Blocksatz
- Bewegung des Cursors:
  von Zeichen zu Zeichen
  von Wort zu Wort
  von Zeile zu Zeile
  von Seite zu Seite
- Löschen von Text:
  durch zeichenweises Zurücktasten
  unter dem Cursor
  Wort für Wort
  Zeile für Zeile
- Automatisches Drucken von mehreren Dokumenten
- Ändern des Zeilenabstands inmitten eines Dokuments
- Frei wählbare Zeilennumerierung
- Einfügen von anderen Dokumenten in den aktuellen Text
- Darstellung des Druckformats auf dem Bildschirm
- Vorwahl von:
  Seitenbreite
  Seitenlänge
  Tabulatorposition
  Einzügen
- Automatische Textsicherung
- Druckerkontrolle für spezielle Funktionen
- „Überschreiben“ von Zeichen
- Drucken von Listen und Tabellen
- Drucken von ausgewählten Textseiten
- Einzelblattdruck
- Drei wählbare Einzüge inmitten eines Dokuments



HOMEWORD bietet trotz seiner einfachen Bedienung natürlich alles, was der Benutzer von einer guten modernen Textverarbeitung erwartet: Komfortable Korrektur- und Suchvorgänge, professionelle Umbruch- und Formatierungsmöglichkeiten, Seitennumerierung – so daß lt. der Zeitschrift „Personal Software“ „dieser Wordprocesser dem Anfänger Einfachheit bietet ohne den Fachmann zu frustrieren“.

Diese Eigenschaften mögen auch IBM bewogen haben, HOMEWORD als offiziellen Wordprocessor für den PC junior auszuwählen.

Da auch bei uns der Trend für Schul- und Homecomputer zu höchstmöglicher Benutzerfreundlichkeit geht, dürfte auch hier mit einem Siegeszug des „problemlosen“ HOMEWORD zu rechnen sein.

positiv:
günstiges Preis-Leistungsverhältnis
leichte Bedienbarkeit durch Grafiksymbole
umfangreicher Befehlsatz
hervorragende Dokumentation (deutsch)

negativ:
– – –

Pitfall II in zwei Tagen programmiert

Programm: Game Maker, **System:** C-64/C-128, **Preis:** Kassette 69,– DM, Diskette 89,– DM, **Hersteller:** Activision, Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76

Um so erfolgreiche Spiele zu programmieren wie „Hacker", „Ghostbusters" oder „L.C.P." verwenden auch Spitzenprogrammierer Tools/Werkzeuge/ Programmierhilfen. Und ein rundes Paket dieser „Geheimnisse" macht Activision mit dem GAMEMAKER nun allen Computerbesitzern zugänglich. GAMEMAKER ist wie die Vorgänger White Lightning oder Laser Basic als eine Art Programmiersprache aufgebaut. Wer sich zum erstenmal das Listing der mitgelieferten Pitfall-II-Version ansieht, wird auf den ersten Blick etwas verwirrt werden, da Befehle wie beispielsweise „JUMP", „POINT" oder „SCENE" auftauchen. GAMEMAKER verwendet eine ganz neue Programmiersprache zur Entwicklung von Spielen. Zeilennummern existieren nicht mehr. Gewisse Programmstrukturen erinnern etwas an den Pascaldialekt.

Der Gamemaker besteht aus 5 Einzelprogrammen, die jedoch vom Hauptprogramm aufgerufen werden:

Sprite Maker

Hier werden die einzelnen Figuren und deren Bewegungsabläufe kreiert.

Scene Maker

Hier wird die Hintergrundgrafik erstellt. Befehle wie BOX, Circle, Zoom und noch einige andere erinnern sogar in Geschwindigkeit und Leistung an berühmte Malprogramme wie beispielsweise Koalapainter.

Sound Maker

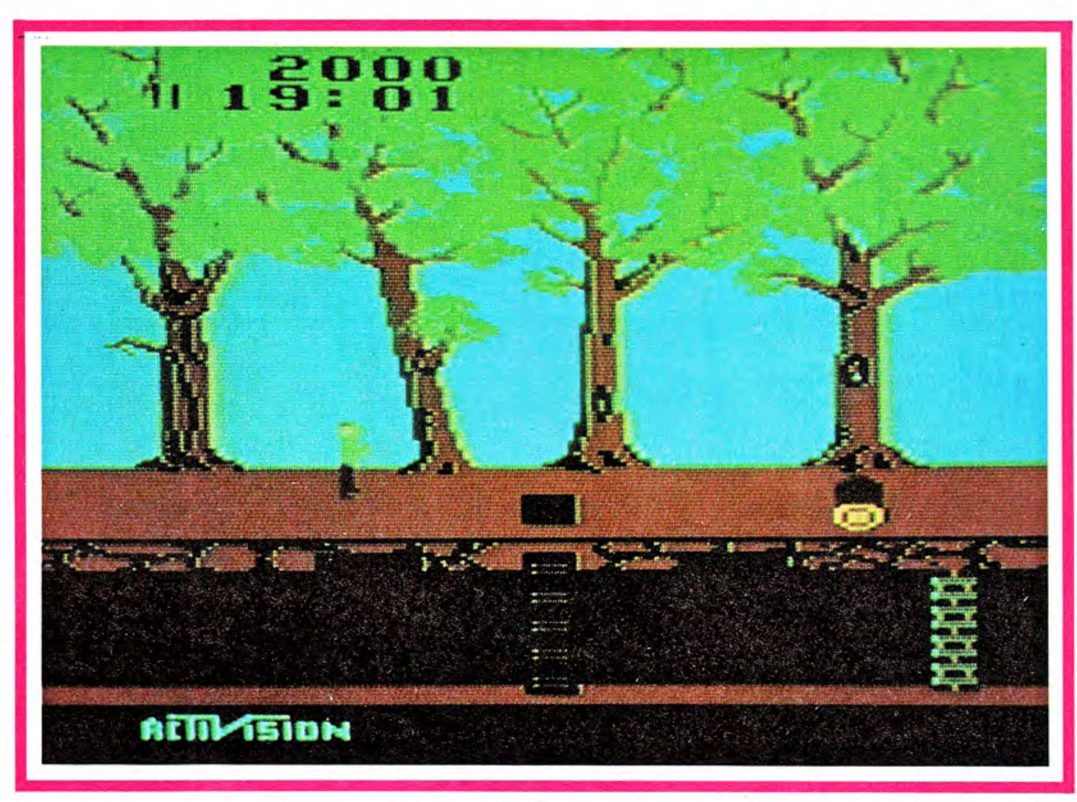
Hier können fast alle nur denkbaren Geräuscheffekte kreiert werden; vom Flugzeugstart bis zur Explosion.

Music Maker

Um das Spiel noch perfekter zu gestalten, kann man sich seinen eigenen Titelsong schreiben. Die komplizierten Soundregister des C-64 werden durch eine einfache Notenlinie und leistungsstarke Befehle selbst dem Laien zugänglich.

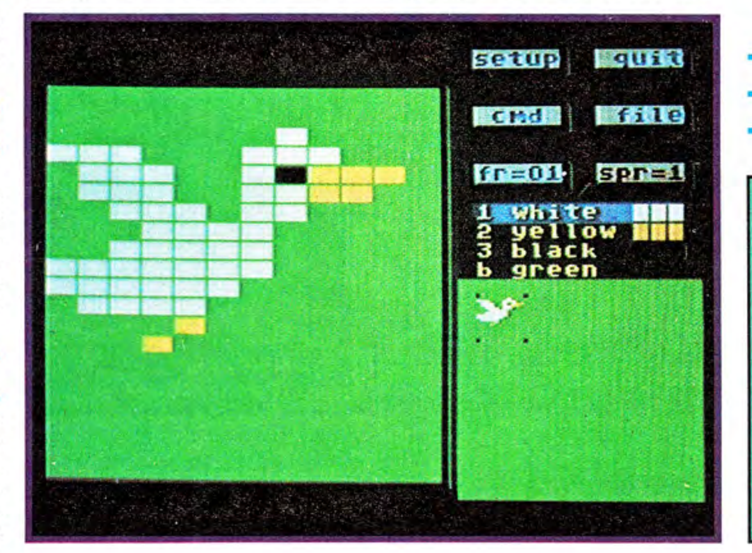
Editor

Der Editor ist im Hauptprogramm enthalten und dient der eigentlichen Programmierung. Hier werden Hintergrundgrafiken, Spritebewegungen, Musikstücke und andere Effekte durch nur wenige Befehle miteinander verbunden. Der Editor besitzt sehr vielseitige Befehle und läßt dem Programmierer kaum Wünsche offen. Selbst die berühmten GEM-Windows des Atari ST wurden programmtechnisch nachempfunden. So lassen sich mit dem Joystick verschiedene Fenstergrößen definieren und mehrere Programmteile gleichzeitig listen.



Der Gamemaker wurde derart ausgelegt, daß sowohl der Anfänger als auch Fortgeschrittene sehr leicht mit dem Programm umgehen kann. Trotz zahlreicher Menues und klarer Befehlsgebung ist eine längere Einarbeitungszeit nicht vermeidbar. Leider ist das relativ gründliche Handbuch zur Zeit nur in englicher Sprache verfügbar. Die mitgelieferten Demospiele zeugen davon, daß mit Gamemaker tatsächlich recht unterschiedliche und ansprechende Spiele entwickelt werden können. Man hat auch die Möglichkeit, eine lauffähige Version zu erzeugen, auf der kein Copyright liegt.

(f.b.)



Positiv:
Hohe Geschwindigkeit
Leichte Bedienung
Hervorragendes Grafikdesign
Der „Hammer": kein Copyright!

Negativ:
Längere Einarbeitungszeit
Joystick-Steuerung etwas unhandlich
Erstellte Programme können nicht ohne den Game Maker verwendet werden.

Komfortabler Editor für den Dragon-Programmierer.

Programm: Hyper Writer, **System:** Dragon, **Preis:** (Disc) 49,– DM, **Hersteller:** Hyper-Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath

Der HYPER-WRITER ist ein vollständig in Maschinencode geschriebenes Programm für Dragon-Computer. Dieses Programm verbindet die Vorteile der Bildschirmdarstellung unter OS-9 zu einem für jedermann erschwinglichen Preis. Die mannigfaltigen Vorteile dieses Programmes werden Sie bald selbst erfahren können, wenn Sie sich in die Bedienung eingearbeitet haben.

Unter Zuhilfenahme des HYPER-WRITERS können Sie in einer Bildschirmzeile 51 Zeichen verteilt auf 24 Zeilen schreiben. Das entspricht einer Informationsdichte von 1224 Zeichen auf dem Bildschirm.

Außerdem sind alle BASIC-Befehle nach wie vor in gewohnter Weise anzuwenden.

Da das Programm in 6809-Assembler geschrieben ist, werden Sie keinen Geschwindigkeitsverlust der Zeichenausgabe und Befehlsverarbeitung feststellen können.

Der HYPER-WRITER benutzt die High-Resolution Graphik des DRAGON als Arbeitsgrundlage. Dies bedeutet für Sie als User eine weitere Arbeitserleichterung, da sie sämtliche Befehlsformen dieser Betriebsart (LINE, CIRCLE, DRAW etc.) sofort anwenden können. Eine Umschaltung in den Graphikmodus entfällt, da Sie sich bereits in diesem befinden. Die PMODE-Angabe muß jedoch noch eingegeben werden. Eine weitere Besonderheit stellt der Zeicheneditor dar, der in dem HYPER-WRITER implementiert ist:

Mit dem Editor können Sie sogenannte USER-DEFINED-CHARACTERS erstellen, d. h. einen Zeichensatz nach Ihrem eigenen Geschmack; also z. B. mit deutschen Sonderzeichen, Graphiksymbolen, mathematischen Symbole, kyrillischen oder griechischen Schriftzeichen und dgl. mehr.

Zur weiteren Erleichterung der Arbeit, sei es in Bezug auf Programmierung mit dem HYPER-WRITER oder in Bezug auf die Arbeit mit Programmen, die mit dem HYPER-WRITER geschrieben sind, besitzen alle Tasten eine AUTO-REPEAT Funktion.

Positiv:
Enorme Geschwindigkeit durch Maschinenprogramm
Hervorragende Bildschirmdarstellung

Negativ:
Laden und Abspeichern des geänderten Zeichensatzes nur auf Kassette


SUPER PIPELINE
II



Apple's Macintosh spielt Schach

Sargon III und Psion-Chess im Vergleich

Getestet von Frank Brall

Der leitstungsstärkste Computer der Firma Apple ist derzeit ohne Zweifel der Macintosh. Was geschieht, wenn wir diesen Rechner durch zwei leistungsstarke Schachprogramme ergänzen, können Sie diesem Bericht entnehmen.
Die immer noch faszinierende Technik des Apple Macintosh bietet eine ideale Ausgangsbasis für ein leistungsfähiges Schachprogramm. Dieser Computer enthält einen der zur Zeit mächtigsten Mikroprozessoren, den MC 68000 (wie der bekannte Atari ST) und bietet ausgezeichnete Grafikmöglichkeiten. Die Bedienung durch die sogenannte „Maus" bietet eine schnelle und einfache Handhabung aller nur denkbaren Funktionen. So ist es nicht verwunderlich, daß die beiden für diesen Computer verfügbaren Schachprogramme hinsichtlich Spielstärke und Komfort als vorbildlich einzustufen sind.
Gegenüber den 8-Bit-Rechnern ist die Spielstärke beider Programme erheblich gestiegen, da durch eine höhere Taktfrequenz die Suchtiefe wesentlich größer wird. Besonders deutlich wird dies bei Psion-Chess; hierbei handelt es sich um eine Abwandlung des bekannten Q1-Chess.

Eingabe wurde stark erleichtert

Gegenüber den üblichen 8-Bit-Rechnern hat sich durch die berühmte Maus die Eingabe und das Verändern von Stellungen erheblich vereinfacht. Noch nie ließen sich Stellungen schneller aufbauen oder verändern. Mit der Maus bewegen Sie den Cursor einfach auf das entsprechende Feld, „klicken an" und wählen auf der Kopfleiste die entsprechende Funktion aus.
Ebenso konnten die Autoren die Grafik des Macintosh hervorragend ausnutzen. Durch die Verwendung von verschiedenen Grautönen für den Hintergrund konnte ein sehr augenschonendes Bild geschaffen werden. Psion Chess bietet darüber hinaus die schon vom Sinclair-QL bekannte Möglichkeit, auf 3D-Darstellung umzuschalten. Durch übersichtlichen Bildaufbau erfassen beide Programme auf einen Blick die jeweilige Brettsituation. Dies konnte man bisher nur von sehr wenigen Programmen behaupten.

Innerhalb der einzelnen Spielstufen wirkt Sargon III im direkten Vergleich zu Psion-Chess etwas kärglich ausgestattet. Man vermißt eine Problemlösungsstufe, die unerbittlich jedes Matt aufdeckt. Psion Chess bietet hier Qualitäten, welche nur noch von Schachcomputern der Spitzenklasse erreicht oder überboten werden. Neben einer sehr starken Problemlösungsstufe wurde auch eine sehr genaue Schachuhr in das Programm integriert.

Psion spricht mehrere Sprachen

Daß Psion-Chess für den internationalen Markt entwickelt wurde, bestätigt das Anfangs-Menue. Hier kann festgelegt werden, in welcher Sprache alle Bedienungseigenschaften ausgegeben werden. Man hat die Wahl zwischen Englisch, Deutsch, Französisch, Italienisch, Spanisch und Schwedisch. *(f.b.)*

Psion Chess - Bewertung

Positiv:
3D-Grafik möglich
umfangreiche Eröffnungsbibliothek (8000 Halbzüge)
mehrere Mattsuchstufen
einfache Bedienung
sehr spielstark

Negativ: – – –

Sargon III - Bewertung

Positiv:
umfangreiche Eröffnungsbibliothek (6800 Halbzüge)
sehr spielstark

Negativ:
keine Mattsuchstufe
keine 3D-Darstelung

Die Preise:

Diskette:
Psion Chess 240 DM
Sargon III 170 DM

Hersteller:
Psion-Software, Hayden Software

Vertrieb:
Pandasoft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12

Verwendete Literatur:
Sargon III Manual
Psion Manual
Computer-Schach & Spiele, Hefte 5/85, Falken-Verlag
Computerschachbuch, Bartel, Krass, Schrüfer, Data Becker

Aufruf an alle Händler und Autoren!

Das große Turnier der Schachprogramme

Wir setzen an dieser Stelle das Turnier der Schachprogramme fort. Wie schon im letzten Heft sind auch hier wieder alle Autoren und Händler aufgerufen, ein Programm in das Rennen zu schicken. Der Sieger eines Turniers wird zum Champion erklärt und nimmt solange teil, bis er durch einen Gegner bezwungen wird.

Einsendungen an: Tronic-Verlag, z. H. Herrn Brall, Kennwort: Schachturnier, Postfach, 3440 Eschwege

Teilnahme-bedingungen:

Das Programm muß auf einem der folgenden Rechner ablauffähig sein: C-64, CPC 464, C-16, VC-20, MSX, ATARI 800, Atari 520ST, IBM, TI-99, SPECTRUM, ZX-81, APPLE II, DRAGON.
Programmiersprache ist Basic oder Assembler. Die Grundregeln inclusive EN PASSANT und ROCHADE müssen möglich sein. Die Wahl der Farbe muß frei bleiben. Die niedrigste Bedenkzeit sollte 15 Minuten pro Zug nicht übersteigen.
Das Programm muß mit Kurzanleitung und Datenträger an die oben angeführte Adresse gesendet werden.
Falls möglich, ein Bild des Autors beilegen.

Spielbedingungen:

Die Turnierbedingungen werden so ausgelegt, daß jedes Programm abwechselnd einmal mit Schwarz bzw. Weiß spielt. Die Bedenkzeit wird möglichst so gewählt, daß beide Spieler gleich lange „überlegen". Jeweils das Hin- oder Rückspiel wird vollständig abgedruckt.
Der Sieger des Spieles nimmt in der nächsten Ausgabe von „ASM" an einer weiteren Runde teil.

Vorstellung der Gegner

3D Voice Chess

Für neu hinzugekommene Leser stellen wir an dieser Stelle noch einmal unseren Champion der letzten Ausgabe etwas näher vor.
Bei 3D-Voice Chess handelt es sich um ein dreidimensional dargestelltes Schachspiel für den Schneider CPC.
Dieses wurde zusätzlich mit einer Sprachausgabe ausgestattet, welche jedoch nach unserer Meinung kaum verständlich ist.
Im Turnier wurde sie abgeschafft, um die Bedenkzeit nicht dadurch zu beeinflussen.

Das Programm stellt sechs verschiedene Spielstufen zur Verfügung, wobei die erste Stufe etwa 8 Sekunden Bedenkzeit benötigt und die letzte Stufe bis zu 24 Stunden überlegt. Die Brettansicht des Spieles bedarf einiger Gewöhnung, da einige Figuren nur sehr schwer voneinander zu unterscheiden sind. Hier hilft auch nicht das Drehen des Spielfeldes. Ebenfalls schade ist, daß die Brettkoordinaten während des Spieles nicht erscheinen. Diese können durch einen Befehl zwar angezeigt werden, verschwinden jedoch beim nächsten Zug sofort wieder. Während des Spieles hat man die Möglichkeit, die Seiten zu wechseln oder bestimmte Figuren zu setzen bzw. auszutauschen. Die Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern, wurde nicht in das Programm implementiert. Ebenso vermißt der eine oder andere Spieler die Schachuhr. Ansonsten beherrscht das Programm alle Regeln des Schachspieles inclusive Rochade und EN PASSANT. Die Spielstärke des Programmes können Sie dem Turnier selbst entnehmen.

Kassette	**65 DM**
Hersteller:	**DEEP THOUGHT SOFTWARE**
Vertrieb:	**Gigge Elektronik Schneeferner Ring 4 8500 Nürnberg 50**





Chess THE TURK

Dies ist eines der leistungsstärksten Schachprogramme, das für den Sinclair Spectrum bisher entwickelt wurde.
Das Programm wurde vom Autor mit fast allen denkbaren Features ausgestattet. Als Beispiel sei genannt:

Blitzschach

Bei dieser Betriebsart benötigt der Computer nur wenige Sekunden, um seinen Zug auszuwählen. Die Spielstärke dieser Stufe ist jedoch für einen etwas erfahreneren Schachfreund kaum interessant.



Spieldokumentation

Das Programm bietet die Möglichkeit, die Spielzüge sowie die geschlagenen Figuren auf einem Drucker oder dem Bildschirm mitzuschreiben. Diesen Umstand nutzen wir beispielsweise in der Redaktion für den Abdruck des Turniers.
Ebenso interessant ist die Möglichkeit, den Spielstand eines Turniers abzuspeichern, um es zu einem anderen Zeitpunkt fortzusetzen. Eine Schachuhr sowie die Sonderzüge „Rochade" und „EN PASSANT" sind selbstverständlich für dieses Programm. Die Spieldarstellung erfolgt über ein zweidimensionales Schachbrett, welches in der linken oberen Ecke dargestellt wird. Leider ist dieses relativ klein ausgefallen, so daß man wohl etwas näher an den Bildschirm rücken muß. Die Darstellung der einzelnen Figuren ist jedoch mit Ausnahme der Dame, die leicht mit dem Turm verwechselt wird, sehr gut gelungen. Gut ist auch die Ausgabe des jeweiligen Spielzuges, wobei zwischen Schachzug und normalem Zug unterschieden wird. Wie bei den meisten Programmen unterteilt sich die Spielstärke in 6 Spielstufen, wobei die erste Stufe ca. 5 Sekunden und die letzte Stufe bis zu 6 Stunden Bedenkzeit benötigt.
Bei CHESS THE TURK handelt es sich um ein ausgereiftes Schachprogramm, daß bei der Turnierdurchführung wirklich Freude bereitete. Das Ergebnis spricht, so glaube ich, für sich selbst.

Kassette: ca. 34,– Mark
Hersteller: Oxford Computer Publishing Ltd., Oxford 1982
Vertrieb: ISS, Jürgen Schumpich, Postfach 63 52, 8012 Ottobrunn

Neues Turnier:

Chess The Turk gegen 3D Voice Chess
Wir haben einen neuen Champion:

Chess The Turk

In unserem zweiten Turnier hat auch das spielstarke 3D Voice Chess seinen Meister gefunden. Die Spielstärke wurde wie beim letzten Mal so gewählt, daß beide Programme etwa 10 Sekunden Bedenkzeit benötigten. 3D Voice Chess wurde zu diesem Zweck auf Level O und Chess The Turk auf Level 2 gestellt. Im Gegensatz zu dem vorigen Spiel nutzten beide Programme schon nach wenigen Anfangszügen die volle Bedenkzeit.
Nach einigen Zügen konnte der Spectrum seine Stellung derart festigen, daß der Schneider arg in Bedrängnis geriet. Durch heftige Attacken des Spectrum wurde der Schneider immer wieder gezwungen, seinen König zurückzuziehen. Diese Züge brachten den Schneider soweit in Bedrängnis, daß er im letzten Drittel des Spieles einige wichtige Figuren verlor. Im 25. Zug beendete der Spectrum das Turnier durch einen, anfangs recht unscheinbaren Zug des Läufers. Interessant ist, daß beide Programme während des Spieles keine Rochade durchführen. Beide Programme konzentrierten sich anscheinend auf den Angriff.
Im „Rückspiel" konnte sich der Schneider etwas länger halten, hatte jedoch ebenfalls keine Chance.
Sicherlich wird es beim nächsten Turnier wieder spannend werden, denn dann heißt der Gegner: C-64 **(Frank Brall)**

Wieder zum Nachspielen des Turniers:

Chess The Turk	3D Voice Chess
B D2–D4	P G8–F6
B C2–C4	B E7–E6
B G2–G3	B D7–D5
P G1–F3	B D5xC4
D D1–A4+	P B8–C6
P B1–C3	B B7–B5
D A4xB5	D D8–D7
L C1–D2	T A8–B8
D B5xC4	T B8xB2
P C3–A4	T B2–B8
T A1–C1	L C8–B7
P A4–C5	D D7–D5
P C5xB7	D D5xC4
T C1xC4	K E8–D7
P B7–C5+	K D7–D6
P F3–G5	K D6–D5
B E2–E4	K D5–D6
P G5xF7+	K D6–E7
P F7xH8	T B8–D8
P C5–B7	P C6xD4
P B7xD8	P D4–F3+
K E1–E2	P F3–E5
P D8–C6+	K E7–D6
P C6xE5	K D6xE5
L D2–F4 MATT	

RUSH WARE

Online with the trend.

präsentiert

DIE MEDAILLENJAGD GEHT WEITER!

Nach SUMMER GAMES und SUMMER GAMES II können Sie jetzt bei den WINTER GAMES olympisches Gold erringen.

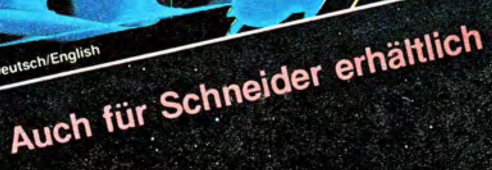




Auch für Schneider erhältlich









WINTER GAMES fordert das Wettkampfgeschick in einer Reihe athletischer Sportarten für 1 bis 8 Spieler heraus. Sie können in sieben verschiedenen Wintersportarten antreten: Skispringen, Bobfahren, Eiskunstlauf – Kurzprogramm und Kür, Skiartistik, Eisschnellauf und Biathlon.

Trainieren Sie zunächst in allen Disziplinen. Wählen Sie erst danach eine von 18 Nationen, die Sie in den Wettkämpfen auf dem Weg zum Gold vertreten wollen.

WINTER GAMES beachtet die Regeln, speichert die Leistungen und verteilt die Medaillen – Gold für den Sieger, Silber für den Zweitplazierten und Bronze für den dritten jeder Disziplin. Wenn Sie einen Weltrekord brechen, speichert das Programm Ihren Namen und gibt den Rekord auf einer besonderen Weltrekord-Tafel aus. Geben Sie Ihr Bestes.

Rush Ware Produkte erhalten Sie in allen Fachabteilungen von HORTEN und QUELLE, sowie in gutsortierten Computershops.

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH · An der Gümpgesbrücke 24 · 4044 Kaarst 2



TOP 30 im Mai

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler gestützt. Um die Charts für Sie übersichtlicher zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	1	Yie Ar Kung-Fu	Schn/Spec/C-64/BBC/MSX/Spec-128	Imagine
2	2	Commando	Spectrum/C-64/C-16	Elite
3	3	Winter Games	Spectrum/C-64/Schneider	US Gold
4	–	Formula One Simulator	Spectrum/C-64	Mastertronic
5	17	Saboteur	Spectrum/C-64/Schneider	Durell
6	–	Rock 'n' Wrestle	Commodore 64	Melbourne House
7	–	Movie	Spectrum	Imagine
8	4	Rambo	Spectrum/C-64/Schneider	Ocean
9	21	Back to Skool	Spectrum/C-16	Microsphere
10	12	Now Games II	Spectrum C-64	Virgin
11	13	Elite	Spectrum/C-64/BBC/Schneider	Firebird
12	–	Strange Loop	Schneider/C-64	Virgin
13	–	One Man and his Droid	Spectrum/Schneider/C-64/C-16/Atari	Mastertronic
14	24	Robin of the Wood	Spectrum/BBC	Odin
15	–	Rockman	Spectrum/C-16/C-64	Mastertronic
16	5	Spy vs Spy II	C-64/Atari	Beyond
17	30	Fight Night	Commodore 64	US Gold
18	6	Hypersports	Spectrum/C-64/Schneider/MSX	Imagine
19	7	BMX Racers	C-16/C-64/Spectrum	Mastertronic
20	–	Kane	Commodore 64	Mastertronic
21	23	Impossible Mission	Spectrum/C-64	US Gold
22	–	Eidolon	C-64/Atari	Activision
23	15	Last V-8	Commodore 64/128	Mastertronic
24	18	Robin of Sherwood	Spectrum/C-64/Atari/Schneider/BBC	Adventure International
25	–	Barry McGuigan's Boxing	Spectrum/Schneider/C-64	Activision
26	–	Goonies	C-64/Atari/Spectrum	US Gold
27	19	Lord of the Rings	Spectrum/Schneider/C-64	Melbourne House
28	–	Spitfire 40	Spec/C-64/Schn/Spec 128	Mirrorsoft
29	26	Gunfright	Spectrum/Schneider	Ultimate
30	22	Monty on the Run	Spectrum/C-64	Gremlin Graphics

Top Ten/C-64

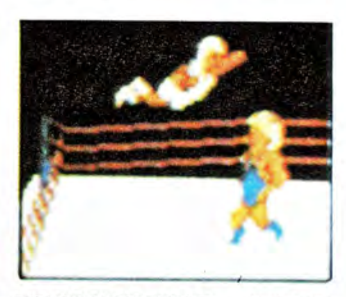
1 Yie Ar Kung-Fu	Imagine
2 Strike Force Harrier	Mirrorsoft
3 Eidolon	Activision
4 Rock 'n' Wrestle	Melbourne Hs
5 Mercenary	Novagen
6 Last V-8	Mastertronic
7 Fight Night	US Gold
8 Desert Fox	US Gold
9 Kane	Mastertronic
10 Lord of the Rings	Melbourne Hs

Top Ten/Spectrum

1 Movie	Imagine
2 Winter Games	US Gold
3 Southern Belle	Hewson
4 Tau Ceti	CRL
5 Saboteur	Durell
6 Back to Skool	Microsphere
7 Yie Ar Kung-Fu	Imagine
8 Now Games II	Virgin
9 Ping Pong	Imagine
10 Robin of the Wood	Odin



YIE AR KUNG-FU – immer noch die absolute Nr. 1!



ROCK'N' WRESTLE – vielleicht bald der neue „Tabellenführer"?

Top Ten/Schneider

1 Yie Ar Kung-Fu	Imagine
2 Elite	Firebird
3 Hypersports	Imagine
4 Who dares wins 2	Alligata
5 Sky Fox	Ariolasoft
6 Grand Prix 30	Software I
7 They sold a Million	Hit Squad
8 Tornado Low Level	Vortex
9 Formula One Simulator	Mastertronic
10 Strange Loop	Virgin

Top Ten/Atari

1 Goonies	US Gold
2 Chop Suey	Engl. Software
3 Spy vs Spy II	Beyond
4 King of the Ring	Gremlin Graphics
5 Chimera	Firebird
6 Fighter Pilot	Digital Int.
7 Action Biker	Mastertronic
8 Smash Hits 4	Engl. Software
9 Mercenary	Novagen
10 Eidolon	Activision

★ Ein neuer Quiz-Master

Programm: QUIWI, **System:** Atari 800 XL/130 XE, 260 u. 520ST (+), C-64/128, C-16, Amiga, IBM, MSX, Schneider, **Preis:** C-64, Atari, C-16, MSX, Schneider (Kassette) 45 Mark; (Diskette für alle 49–69 Mark, **Hersteller:** Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen

Wohl keiner von uns hat nicht schon einmal das ganz private Quiz im geselligen Kreise durchgeführt. Zahllose Bücher über dieses „Genre" erlauben uns auch heute noch, das Allgemeinwissen mit anderen Probanten zu testen. Mehr noch: Man war in der Lage, sich als „Quiz-Master" zu versuchen. Nun hat die Firma **KINGSOFT** per Software ein unterhaltsames Spiel entwickelt, bei dem Sie den Quizmaster gleich frei Haus mitgeliefert bekommen: **QUIWI,** heißt der „junge Mann", der Ihnen 4000 verschiedene Fragen aus insgesamt sechs Wissensgebieten stellen wird. Und zwar aus den Bereichen: Allgemeinwissen, Erdkunde, Geschichte & Politik, Kunst & Literatur, Sport & Humor sowie Wissenschaft & Technik.

Das Spiel kann mit dem Joystick (Port 1) oder über die Tastatur gesteuert werden. Wenn das Spiel geladen ist, geben Sie die Namen Ihrer Spielpartner ein. (Wie bei der Schreibmaschinen-Tastatur können Groß- und Kleinschreibung sowie Umlaute verwendet werden). Mit der DEL-Taste können Sie eventuelle Tippfehler korrigieren. Mit Cursor rauf/runter erreichen Sie die anderen Eingabefelder. Nachdem alle Namen eingegeben sind, drücken Sie „zur Bestätigung" die f1-Taste.

Jetzt müssen Sie nur noch bestimmen (1-3), wie viele richtige Antworten pro Gebiet gelöst werden müssen. QUIWI, unser „Master", zeigt Ihnen auf dem Screen, wer an der Reihe ist. Der große Stapel mit den Fragen über Quiwi zeigt die sechs Wissensgebiete und die bisher erreichte Anzahl richtiger Antworten – mit „Eulen".

Danach finden Sie sich auf einer Wiese wieder, auf der eine große Zielscheibe steht. QUIWI spannt seinen Bogen, und Sie bestimmen per Knopfdruck, welches Wissensgebiet Sie treffen möchten. Manchmal klappts mit den Schießkünsten auch nicht so gut. Dann alllerdings müssen Sie sich den Fragen aus einer anderen Gruppe stellen. QUIWI von Kingsoft ist ein interessantes Spiel. Bei mehrmaligem Testen fiel mir (positiv) auf, daß der Computer nicht „immer die gleichen Fragen rausspuckt". QUIWI ist zweifelsohne ein lehrreiches Spiel für die Party-Gesellschaft oder für die Familie. Die Fragen sind teilweise zu „schwammig" gestellt und lassen demzufolge mehrere Antworten zu. Was in der Abteilung „Wissenschaft & Technik" allerdings die Frage: „Welcher Vogel fliegt lautlos?" (Antwort: die EULE) zu suchen hat, bleibt wohl für alle Zeit ein Geheimnis. Aber: Jedes Programm hat seine kleinen Schwächen. QUIWI hingegen ist ein wirklich spaßiges wie unterhaltsames und lehrreiches Programm, wenn man mir diese Wiederholung von vorher verzeihen mag. Empfehlenswert! Außerdem hat KINGSOFT dieses Quiz für zahlreiche Rechner „brauchbar" gemacht und dies zu einem wahrhaft günstigen Preis!

Manfred Kleimann



Grafik	7	**Handhabung**	9
Technik/Strategie	8	**Spielwert**	10

★ Party-Knüller

Programm: Trivia, **System:** für viele Rechner; neben Englisch auch in Deutsch, Französisch, Italienisch ..., **Preise:** zwischen 26 und 32 Mark, **Hersteller:** Anirog, Victoria Industrial Estate, Victoria Road, Dartford, Kent DA1 5AJ, England, **Vertrieb:** (C-64) Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2 und PROFISOFT, Sutthauser Str. 50/52, 4500 Osnabrück

TRIVIA von **ANIROG** ist die Nachempfindung des bekannten Party-Quiz-Spiels Trivial Pursuit, das auch in Deutschland seine Freunde fand. Die „Grundidee" dieses Spiels ist recht einfach: Es gilt die richtigen Antworten auf insgesamt 1400 möglichen Fragen aus mehreren Gebieten zu geben. Der Spaß an TRIVIA gründet sich auf die herrlich banalen Fragen. Klar, daß man bei solch' einem Spiel keine Wundergrafik erwarten kann; braucht man auch nicht. So ist der Bildschirmaufbau recht geometrisch und einfach gegliedert, Fragen „tauchen" auf, und Sie versuchen sich mit der Lösung. Allerdings „benötigen" Sie dabei einen oder mehrere Mitspieler, da Sie Ihre Antwort mündlich „vor Zeugen" geben müssen. Der Computer zeigt Ihnen danach nur an, welche Antwort korrekt war, ob Sie falsch oder richtig lagen. Sie können aber auch „gegen den Computer" spielen, falls Sie ganz „allein auf sich" gestellt sein sollen. Sehr gut ist, daß dieses Programm auch in Deutsch zu haben ist. Aber: Vielleicht möchten Sie sich ja auch gern einmal in Englisch, Französisch oder Italienisch versuchen? *mk*

Grafik (unwichtig)	
Handhabung	10
Technik/Strategie	9
Spielwert	9





„Tyrannei für Anfänger“

Programm: Dictator, **System:** Enterprise, **Preis:** ca. 28,–, **Hersteller:** Entersoft, 37 Bedford Square, London WC1, England

Die Firma **ENTERSOFT** hat sich ein „heikles“ wie aktuelles Thema ausgesucht, um daraus ein „Strategie-Spiel“ zu machen. Sein Name: **DICTATOR.** Das Programm zeigt in „eindrucksvollester Weise“, wie man sich als Tyrann in einer sogenannten „Bananen-Republik“ zu verhalten hat. Zuerst wurde ich ziemlich schnell durch Revolution gestürzt. Später – beim 10ten Male – hatte ich es „durch Übung“ geschafft: Ich konnte mittels eines Hubschraubers und eines fetten Schweizer Bankkontos im Ausland Fuß fassen und meinem Lebensabend fürstlich entgegensehen!

Zum Spiel: Sie befinden sich in der Rolle der „Exzellenz Diktator“ von Ritimba (die oben angesprochene Bananenrepublik!) Ihr Ziel ist es, Ihre „Republik“ und die Untertanen zu beherrschen. Dies bewerkstelligen Sie mit Hilfe von „weisen“ (diktatorischen) Maßnahmen und durch Ihren noch weiseren Ratgeber, dem Computer. Ihre Untertanen reichen laufend Petitionen ein, über die Sie in Windeseile entscheiden müssen. Es gilt, dabei nicht allzuviel Geld zu verschwenden, die Staatsfinanzen im Reinen halten und keine der anderen Bevölkerungsschichten zu verärgern.

Wenn alle möglichst lange zufrieden sind, ist Ihr Überleben als Alleinherrscher gesichert. Aber: Versuchen Sie mal, alle der folgenden Gruppen sicher in Schach zu halten:

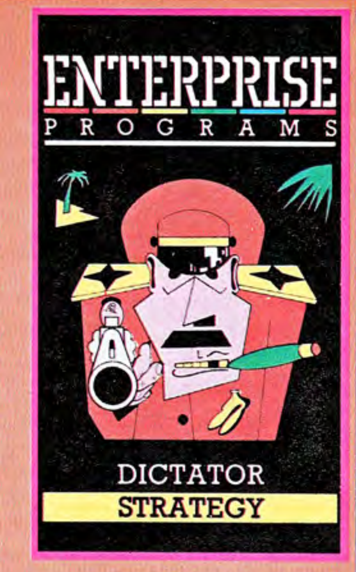
Armee, Bauern, Großgrundbesitzer, Guerillas, Leftotans (die feindlich gesinnten Nachbarn), Geheim-Polizei, Russen und Amerikaner. DICTATOR ist in Monate Ihrer Amtszeit unterteilt. Je länger Sie an der Macht bleiben, um so höher Ihre Endpunktzahl. Ein High-Score für brutale Härte und Schlitzohrigkeit, also!

An Anfang jedes dieser Monate stehen die Petitionen, die vorgebracht werden (Sie werden dabei mit „Exzellenz“ angeredet. Ob dies doch ein wenig schmeichelt?). Danach erhalten Sie einen Überblick zu den Staatsfinanzen. Der Bericht der Geheimpolizei gibt Ihre momentane Stärke, Ihre Popularität und die Wahrscheinlichkeit einer Revolution bekannt. Sie als Präsident können danach entscheiden, ob Sie

a) eine der Gruppen „erfreuen“
b) alle Gruppen „erfreuen“
c) Ihre eigenen Überlebenschancen verbessern
d) neue Geldquellen erschließen oder
c) eine einzelne Gruppe stärken möchten.

Ein Tip: Es ist immer von Vorteil, sich einen Hubschrauber auf Kosten der Staatskasse zu kaufen und ab und zu ein paar Dollars auf das Konto einer Schweizer Bank zu überweisen (auch dieses Geld wird zu diesem Zweck von den Staatsfinanzen abgezwackt, versteht sich!)

Wenn Sie dieses Spiel erst einmal beherrschen, dann sind Sie gut gerüstet – falls einmal Not am Mann sein sollte – um einen Job als Tyrann zu übernehmen.



Ich muß gestehen, daß mich dieses Spiel zu Beginn nicht sehr gereizt hat. Als ich später so auf „die Schliche kan“, wie man seine Mitmenschen am besten betrügt, um sich seinen ganz persönlichen Vorteil zu schaffen, war ich betrübt und „zufrieden“ zugleich. Dennoch: das Spiel macht einen neugierig, die Beschreibung klingt interessant. Ein wenig Ähnlichkeit zu „MASTERTRONICS „ELECTION“ waren zu erkennen (ELECTION schätze ich persönlich als Strategie-Programm sehr!) Am Ende dieses Berichtes weiß ich nun wirklich nicht, ob ich Ihnen das Spiel DICTATOR empfehlen sollte oder nicht. Ist es nun als „verwerflich“ einzuschätzen? Ich würde sagen, es macht einfach Spaß (hoffentlich werde ich für diese Aussage nicht gekreuzigt!) *(Manfred Kleimann)*

Grafik	**5**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**9**
Spielwert	**6**

VC-20 und C-16: Die „kleinen“ Commodore fliegen den großen 737

Programm: Flight Path 737, **System:** VC-20, C-16/116, **Preis:** ca. 24,– DM, **Hersteller:** ANIROG, Unit 10 Victoria Industrial Park, Victoria Rd, Dartford, Kent DA1 5AJ, England, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

„Was die Großen können, können wir schon lange!“ werden sich viele Besitzer des „ehrwürdigen“ VC-20 und des „jungen“ C-16 sagen. **ANIROG** hat nun nach dem großen Erfolg von **FLIGHT PATH 737** (z.B. bei dem C-64) dieses Flugsimulations-Spiel auch für die „kleinen Rechner“ herausgebracht. Nun, sicherlich brandneu ist FLIGHT PATH nicht, dennoch ist so manchem VC-20 und C-16-Besitzer dieses gute Spiel noch nicht bekannt.

Also, setzen Sie sich rein in die Maschine. Checken Sie die Instrumente. Geben Sie Gas. Wow, was für ein Gefühl, wenn die Maschine von der Startbahn abhebt! Man

Ready, steady, go!

1 Yie Ar Kung-Fu	Imagine
2 Strike Force Harrier	Mirrorsoft
3 Eidolon	Activision
4 Rock 'n' Wrestle	Melbourne
5 Mercenary	Novagen
6 Last V-8	Mastertro
7 Fight Night	US Gold
8 Desert Fox	US Gold
9 Kane	Mastertro
10 Lord of the Rings	Melbourne

Top Ten/Spectru

1 Movie	Imagine
2 Winter Games	US Gold
3 Southern Belle	Hewson
4 Tau Ceti	CRL
5 Saboteur	Durell
6 Back to Skool	Microsphe
7 Yie Ar Kung-Fu	Imagine
8 Now Games II	Virgin
9 Ping Pong	Imagine
10 Robin of the Wood	Odin

Programm: Formula One Simulator & Speed Racer, **Systeme:** C-16 & Dragon, **Preise:** (Simulator 10,–) (Racer 24,–), **Hersteller:** Simulator: Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest/& Racer: Microdeal, Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach

FORMULA 1 SIMULATOR ist zweifelsohne eines des bestverkauften Programme seiner Art. MASTERTRONIC hat dieses phantastische Renn-Spiel u.a. auch für den C-64, MSX und den SPECTRUM auf den Markt gebracht. Die C-16-VERSION allerdings versetzte mich in Staunen: Der Kurs ist sehr übersichtlich, die Background-Impressionen gut gelungen (allerdings sind auf dieser Fabelstrecke vom Tower of London bis hin zum Kilimandscharo allerlei „Sehenswürdigkeiten vertreten“). Die Graphik ist ausgezeichet, wenn auch manche „Accessoires“, wie das Startermännchen und die Tankstellen, relativ unproportional zu den Renn-Geschossen dargestellt wurden. Zum Spiel: FORMULA ONE SIMULATOR von MASTERTRONIC ist ein typisches Car Race. Es gilt, so viel wie möglich an Runden zu bewältigen und andere Fahrzeuge zu überholen. Die Zeit „rennt“ einem natürlich davon. Deshalb sollte man die am Fahrbahnrand auftauchenden Tankstellen mit dem Wagen leicht touchieren; aber nicht kaputtfahren! Je mehr Runden Sie geschafft haben und je mehr Konkurrenten Sie überholen konnten, um so besser stehen Sie punktemäßig am Ende Ihres Ren-

wird in die Sitze gedrückt, die Geschwindigkeit „übermannt" einen. Jetzt ist der Vogel in der Luft. Bergketten erscheinen. Nun gilt es, diese zu überfliegen. Dann haben Sie in aller Ruhe Zeit, sich auf das Fluggefühl einzustellen und sich auf die Landung in den Tälern vorzubereiten.

Flight Path 737

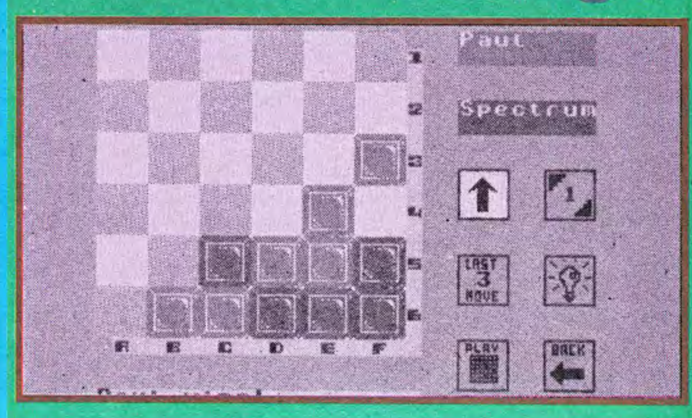


Der Abflug: Hebel zurückziehen: das Flugzeug hebt ab. Wenn Sie die Höhe von 300 Metern erreicht haben, Fahrgestell (A) und Bremsklappen einziehen (F). **Steigung:** Nun können Sie die Geschwindigkeit auf mindestens der Höhe der Berge steigern, um diese sicher zu überfliegen. **Flug:** Während Ihres Fluges wird die Rollbahnbeleuchtung eingeschaltet sein, die Ihnen die Richtung der Rollbahn für die Landung angibt. **Anflug & Landung:** 25 Meilen vor dem Aufsetzen den Hebel nach vorn drücken. 10 Meilen vor dem Aufsetzen wird auf der Rollbahn ein Licht aufleuchten. Ist das Licht weiß, so sind Sie noch zu hoch; erscheint allerdings ein grünes, sind Sie genau richtig. Bei rotem Licht fliegen Sie zu tief. **Landung:** Geschwindigkeit bei 160 km halten, wenn die Abstandsanzeige auf Null steht, bringen Sie Ihren Jet herunter.

Das hört sich eigentlich ganz einfach an. Ist es aber nicht! Sie müssen schon etliche Flugstunden „buchen", um perfekt mit diesem Simulator umgehen zu können. Dafür bietet Ihnen das ausführliche Handbuch, welches mitgeliefert wird, in Deutsch(!) die besten Voraussetzungen, Sie zu einem „Otto Lilienthal" zu machen. Das Spiel besitzt eine ansprechende Graphic und zeichnet sich durch einen guten Spielwert aus. (mk)

Grafik	8
Handhabung	7
Technik/Strategie	10
Spielwert	7

★ Das A & O: Strategie!



Programm: Think! **System:** Spectum, **Preis:** 28,– DM, **Hersteller:** Bertelsmann/Ariolasoft, Königstr. 4, 4830 Gütersloh

Daß **ARIOLASOFT,** bisher auch vor allem als Importeur amerikanischer Software in Erscheinung getreten ist, sein neues Strategie-Programm **THINK!** betitelte, also den Imperativ wählte, war wohlüberlegt und geschah völlig zu recht. Denn denken und klug taktieren müssen Sie, wenn Sie bei Think! bestehen wollen.

Die Spielidee ist recht einfach, aber überaus clever umgesetzt. Eigentlich hat Think! den Charakter eines Brettspieles, könnte aber paradoxerweise nicht auf einem Brett gespielt werden. Wie bei vielen guten Spielen wurde auch hier versucht, mit möglichst wenigen Regeln auszukommen. Genaugenommen hat man sich gar nur auf vier Regeln beschränkt – doch die haben's in sich!

Gespielt wird auf einem Gitter aus sechs mal sechs Feldern. Man kann zu zweit oder aber gegen den Computer spielen, wobei abwechselnd die Züge gemacht werden. Ziel des Spiels ist, vier Spielmarken in eine horizontale, vertikale oder diagonale Reihe zu bekommen. Ihre Spielmarken können Sie nur durch Züge von der unteren oder rechten Ecke des Brettes auf das eigentliche Spielfeld, das Gitter, bewegen. Ziehen Sie nun eine Spielmarke in eine Reihe hinein, auf der schon andere Marken plaziert waren, so bewegen sich diese ebenfalls weiter. Das heißt, daß Sie auch Umwege in Kauf nehmen müssen, um eine Reihe zu komplettieren. Vorsicht ist geboten: ein falscher Zug kann die gesamte Spielsituation völlig auf den Kopf stellen. Wenn Sie beispielsweise eine ganze Reihe zusammengebracht haben, dadurch aber gleichzeitig auch dem Gegner die Komplettierung einer Reihe ermöglicht haben, so haben Sie das Spiel verloren. So sind nun mal die Regeln! Man merkt: Schnell kann aus einem sicher scheinenden Sieg eine Niederlage werden. Einen Nachteil hat das Programm: Man kann nicht mehr aufhören. *(j.b.)*

Grafik	8
Handhabung	9
Technik + Strategie	10
Spielwert	10

nens da. FORMULA 1 SIMULATOR wird per Joystick gesteuchert: Sie haben einen niedrigen und einen hohen Gang (einfach Feuerknopf drücken); das Lenken erfolgt mit rechts-links; die Geschwindigkeit kann mit dem Joystick nach vorn steigern; Joystick nach hinten bewirkt eine Abbremsung. Insgesamt gesehen: nicht nur wegen des günstigen Preises, sondern vor allem wegen der hinreißenden, realistischen Rennverläufe – ein Super-Spiel!

SPEED RACER von MICRODEAL ist sehr ähnlich aufgebaut. Die Farbenvielfalt läßt so manch anderen (Renn-Simulator) vor Neid erblasen. Die Steuerung Ihres Gefährtes ist als optimal zu bezeichnen, da die analogen Joysticks knifflige Überholmanöver eher zulassen, als die „herkömmlichen". Sehr realistisch ist auch hier der Rennverlauf. Die Proportionen „stimmen", die Animation der Fahrzeuge ist im Vergleich zum „C-16-Vertreter" erheblich besser. Ein weiteres Plus besteht in dem (etwas) besseren Sound. Dennoch hat SPEED RACER seine Tücken: Das Geschwindigkeitsverhalten ist zwar gut, beim Abbremsen allerdings – Joystick nach hinten – wird nicht konstant Geschwindigkeit zurückgenommen. Folge: der Wagen bleibt Ihnen in Sekundenschnelle „einfach liegen". SPEED RACER und FORMULA ONE SIMULATOR gehören jedoch beide zu den Spitzen-Produkten im Computer-„Rennzirkus". *(mk)*

Grafik (Sim.)	8	**(Racer)**	9
Sound (Sim.)	9	**(Racer)**	10
Technik/Strategie (Sim.)	10	**(Racer)**	10
Spielwert (Sim.)	10	**(Racer)**	9

Fortsetzung auf S. 82



Kleinanzeigen in 

VERKÄUFE

●●● ZX-SPECTRUM ●●●
Verkaufe ZX-Spectrum + mit 47 Spielen: Dazu das ■ Data-Becker Buch „Tips und Tricks" und das ZX-Interface 2. Das alles nur für 500 Schweizerfranken □ Manuel Heuer, Willadingweg 56, 3006 Bern (CH).

Verkaufe Software Stück 5 DM u.a. F: GHTING ESCAPE FRON EARTH SKI MUTATION SPRINTER '84 SUPERGÄRTNER ORGEL NASENBACK GOLDGRÄBER BLOCKADE. Alles für Atari 800 XL und 130 XE Erhaltung der Spiele nur gegen Bezahlung in bar + Porto. Bitte melden per Brief bei: Ralf Pietzka, Paßstr. 47a, 4250 Bottrop.

VC-20 zu verkaufen, Datasette + 16K Software in erheblichem Maße im Preis inbegriffen. Angebote an: P. Wind, Mittelstr. 25, 4130 Moers I.

Verkaufe Atari 800 XL mit Recorder und Maltafel und viel Software für lumpige 350,– DM. Tel. 030/8916767, abends öfter versuchen!! Kim Gregan, Joachim-Friedrich-Str. 12, 1000 Berlin 31.

TI 99/4A + Ex. Basic + Joystick + Rec.-Kabel + Rec. + div. Progr. + Zeitschr. + Bücher, VB 400 DM.

VERKAUFE Genie I, eingebaute Datasette. Extras: Joystickport, **48K RAM,** Laut-Leiseregler für Tom + Software VB = 350 DM. **SUCHE** Software (Spiele, Anw. Progr.) für **MSX,** nur auf Cassette! Anschrift: Ralf Vielguth, Königsberger Str. 20, 2819 Thedinghausen.

Verkaufe Handbuch vom CPC-464 für DM 20,–. Suche Kontakt zu CPC-464 Freaks im Raum Ulm. Thoams Stöferle jun., Blütenweg 2, D-7904 Erbach-Ringingen, West Germany.

★★★ VERKAUFE ★★★
ZX-Spectrum 48K mit Micro-Briefe, Joystickinterf. Programmen, Literaturen komplett für 450 DM. Tel. 05661/6179. Ottfried Schmidt, Ernstbergstr. 12, 3508 Melsungen.

Verkaufe TI 99/4A + Ext. Basic + Recorder + Cas.-Rec.-Kabel + Microsurgion-Modul + Joystick + Adapter + Kass.-Software + Bücher + Zeitschriften. Preis 600 DM. A. Heuel, Im Hohl 1, 5960 Olpe/Biggesee. Tel. 02761/62651.

××× **VC-20** ××× **VC-20** ×××
Ich verkaufe meine Software. Liste gegen 1 DM anfordern bei: Montag Burkhard, Königreicherstr. 35, 2155 Jork/Königreich.

★★ M-S-X ★★★ M-S-X ★★
Verkaufe Software für MSX (Cas.) sehr preisgünstig. Liste gegen Rückporto (80 Pf) an: Markus Giel, Postfach 1130, 4353 Oer-Erkenswick.

★☆★ C-16/116 ★☆★ C-16/116
Über 20 verschiedene Topprogramme auf Cassette günstig abzugeben. (Von 2–20 DM). Programmliste kostenlos anfordern von: Sven Martin, Ostpreußenstr. 3, 3590 Bad Wildungen.

CP/M 2.2 Schachprogramm nur 29,– DM. 3-Zoll-Disk für Schneider oder 5¼-Zoll für andere CP/M-Rechner. Lieferung mit deutscher Anleitung. F. Brall, Göttinger Str. 51, 4430 Sontra. Versand per Nachnahme oder Vorkasse.

★★★★★★★★★★★★★★

● COPYMASTER VO. 1 für ZX-Spectrum. Machen Sie sich ihre Sicherheitskopien von fast allen im Handel befindlichen Programmen. Fighter Pilot, Sabre Wolf, Jet Pac usw.... Höchste Qualität zu tiefst Preis!! Alles komplett: Kassette + Handbuch für nur 25 DM!! Versand nur gegen Vorausgasse an: Sam. Dickes, 4,0p Der Dresch, 8127-Bridel! (GD-Lux.).

Verkaufe VC-20-Spiele (6V-16K). Superbillig!! Suche alte Computerzeitschriften! (Homecomputer, CPU ,64'er, ECT.). Älter als 385!! Zahle DM 5 + Porto pro Heft. Oder 5 Spiele nach Wahl. Infos = DM 1. Thomas Meyer, Westervesede 54, 2723 Scheeßel. Tel. 04263/1092.

HALLO VC-20-Fans. Endlich gibt es neue Software für die Grundversion des alten Computers. Preisliste gibt es gegen frankierten Rückumschlag bei: S. Kleuker, Bülowstr. 2, 2940 Wilhelmshaven.

Verkaufe Spiele für Schneider CPC-464. 1. Spiel für 5,– DM. Habe mehrere Spiele. Bitte Liste anfordern bei: Robert Dragojević, Schimmelweg 8, 7730 VS-Villingen.

Schachprogramm für CP/M2.2 Schneider-Version 3-Zoll-Disc 29,– DM. Universal-Version 5¼-Zoll-Disc 29,– DM. Lieferung mit deutscher Anleitung. Bitte bei Bestellung Systen angeben. F. Brall, Göttinger Str. 51, 6443 Sontra.

◆◆◆◆ Verkaufe ◆◆◆◆
Prozessorgesteuertes Centronics-Interface für VC-20/C-64 zum Anschluß von Star, Epson u.a. Druckern. Preis 198,– DM. Tel. 0911/82098. Sonnenberg Frank, Bertolt-Brecht-Str. 80, 8500 Nürnberg 50.

VC-20 + 5 Spielmodule + 83 Spiele. Hagen André, Weusthoffstr. 39d, 2100 Hamburg 90.

VC-20 VC-20 VC-20 VC-20
Verkaufe VC-20-Programme ab 2,– DM. Besitze über 100 Prg's von GV bis 16Kb. Komplette Liste gegen Rückporto bei: Robert Hirschmann, Gutenbergstr. 11a, 8400 Regensburg. Suche Programme und Spiele bis 16K für VC-20.

■■■ VERKAUFE!!! ■■■
Verkaufe Atari 800 XL + Laufwerk 1050 + Maltafel + 2 Bücher. Alles 1 halbes Jahr alt. Preis: VB zu melden bei: Sascha Brittner, Schillerstraße 41, 7146 Tann. Tel. 07141/602481.

VERKÄUFE

ACHTUNG!!! C-16, C-116 + 4 Besitzer! Verkaufe die Spiele World Series, Baseball, Thai-Boxing und BMX-Race!!! Außerdem verkaufe ich noch einen Joystick-Adapter, passend für alle 64'er und Schneider-Joysticks. ★ Christian Lang, Obere Lagerstraße 9, 8039 Puchheim. Übrigens: Wer hat die Lösung für das Text-Adventure Catacombis?
★★★ Tel. 089/802602 ★★★

ATARI 800 XL + Floppy 1010 + Joystick + 15 Disketten mit Softw. Noch Garantie auf Geräte. Zus. 600,– DM. Original Cavelord u. Atlantis zus. 80,– DM. Tel. 06181/33330. Rolf Lösch, Birkenhainerstr. 15b, 6450 Hanau 1.

●●● Schweiz ●●● Kopier, Monitor, Spielprogramme. Einzigartig + billig!!! Liste bei: S. Maffeis (SME), Mittelweg 20, CH-8708 Männedorf.

Verkaufe 5 Spiele in X. Basic neu für 30,– DM. Suche X. Basic günstig zu kaufen. Suche Kontakte für Basic. Ralf Walewitz, Courrieres-Str. 6, 4690 Herne 1.

Schneider-Freunde. Wir lassen Euch nicht allein. Fordert unseren Katalog an: C-D Kollaske, Grazer Damm 223, 1000 Berlin-41. Tel. 030/7968371.

VC-20 + Datasette + 3K + 8K-Erw. Drucker, Bildschirm (grün) Kassetten, Paddles, Kabeln, Spielmodulen, umfang. Bücher, SYBEX-Assembler-Kurs usw. Alles für nur DM 800,– VHB. 2800 Bremen, Tel. 0421/384846. Mo-Fr ab 17.00 Uhr.

DRAGON 32 zu verkaufen, suche Controller oder Laufwerk für Apple. Tel. 02844/1550. Thomas Witt, Anderlandwehr 46, 4134 Rheinberg 3.

●●● TI-99/4A EXT ●●● Jetzt Teil 2 für Erwachsene ein Spiel zum Totlachen. Wie bisher zum Spottpreis DM 10,– in Umschl. an: T. Karbach, Remscheider Str. 18, 5650 Solingen 1.

Verkaufe Atari Floppy 1050 mit 17 Programmen für 400 DM. Tel. 313760 erreichbar ab 16.45 Uhr. Klaus Schröder, Peyerstr. 37, 8500 Nürnberg 80.

Commodore VC-20, 7 Monate jung + Datasette 1530, Joystick, Tasche, 18 Superspiele (teilw. aus E.), Handbuch, Basickurs (Cass.) + abl. Garantie bis Sept. Angebote an: Günther Dobida, 8162 Passau, Österreich.

Verkaufe ATARI Spielkonsole 2600 mit Computeraufsatz und 16 Top Spielen für 200,– DM. Bitte nur schriftlich melden bei: Bernhard Helle, Schützenstr. 11, 4100 Duisburg 14.

Verk. Intellivision Computerspiel von Mattel + 3 Sportspiele + 4 Action und Geschicklichkeitsspiele. Preis verhandlungsbasis. Tel. 0201/327127.

Verkaufe Computerhefte: Homecomputer, CPU, Computronic. Wintergames (D) C-64 20,– DM. Hermann Berger, Meienborn 9, 5883 Kierspe 3.

Enterprise 128K. Deutsche Tastatur, eingebaute Textverarbeitung, CP/M-fähig, 256 Farben. Finanzierungsmöglichkeit 10 Tage kostenl. probecomputern. Info. erhalten Sie von: EMDV-GmbH, Tannenstr. 4, Pyrbaum, Tel. (09180) 781.

●●●● TI-99/4A ●●●●
● Orig. Editor/Assembler auf Disk. und weitere Masch.-Progr. Info bei: Tel. 0212/431 40. T. Karbach, Remscheider Str. 18, 5650 Solingen 1. ●
●●●●●●●●●●●●●●●●●

– MSX – Verkaufe Philips VG 8010 mit Datasette, Büchern und einem Spiel (Modul) für sagenhafte 390 DM. Gebote an: Alexander Keidel, Karl-Saurmann-Str. 73, 7988 Wangen, Tel. 07522/6711.

Verkaufe Atari Computer 130 XE und Datenrecorder mit zwei Joysticks, zwei Spielen und ein Handbuch. Preis: 560 DM. Tel. 09234-6544, tägl. ab 14.00 Uhr. Michael Beer, Marktredwitzer Straße 1, 8591 Neusorg.

Hallo Einsteiger. Biete VC-20 zum Superpreis!!! Der ideale Anfang für jeden Computerfreak. Dazu Topspiele wie Crazy Kong, Scramble und Meteorit. Also sofort anrufen oder schreiben. Carsten Elleszus, Schleswigerstraße 4a, 4354 Datteln. Tel. 02363/6676.

C-16 mit Datasette, Programmcassette, Basic 3, 5 Lehrbuch originalverpackt inkl. versch. Spiele (Flugsimulator) + Routinen + Joystick. Fantastische Programmiermöglichkeit auch in Assembler 7501 (6502). Preis 250,– inkl. Suche Floppy 1541 od. ähnl. auch defekt. Tel. 0431-784157. Thomas Mittelstädt, Treunsteiner Str. 19, 2300 Kiel-14.

★ C-16 ★ C-116★ C-PLUS/4★ Org. Commodore: Plus/4-ROM-Listing! Auch für C-16/116-Anwender geeignet! Noch Org. Verp.! NP: 60 DM!! Für 20 DM + Porto bei: Raaz, Fasanenstr. 9, 4460 Nordhorn.

Software für: SVI 318/328, Laser 210-310/VZ 200, ZX Spectrum 16/48 K. Kostenloser Katalog bei: Jupitersoft GdbR, Robert Goth, Höttinger Str. 34 b, 8836 Ellingen. Bitte Computertyp angeben.

C-16/116 – Biete Software auf Cassette (Spiele usw.) gegen 80 Pf Rückporto. Suche neue Programme für C-16/116. Angebote an Stefan Fritze, an der Linde 26, 4044 Kaarst 2.

Verkaufe: Commodore 128 mit Philips-Computer-Monitor, Datasette, Joystick, Spielekassette und Handbuch. Ca. 3 Wochen alt mit Garantie. Für DM 1200, = 250,– DM unter Neupreis. Tel. 09324/4312. Ottmar Firnschild, Langgasse 12, 8716 Dettelbach.

Verkaufe meine C-16-Software, zwei Pakete mit je ca. 30 Programmen, je Paket 75,– DM (Neupreis eines Paketes ca. 160,– DM). Alles Original. Tel. 04841-65229 ab 19.30 Uhr. Rainer Salto, Volq.-Pauls-Str. 22, 2250 Husum.

Drucker Seikosha GP-500 AT zu verkaufen! Original verpackt mit voller Garantie. Anschlußfertig für ATARI. 390,– DM. Bernd Hagemeier, Mozartstraße Nr. 10, 4972 Löhne 4. Tel. 05732/71380.

Zu verkaufen Software Originalspiele auf Cassette für Atari 800 XL Donkey Kong Super Miner 6 Spiele 20,– DM. Original Module Star Defender Pole Position je 25,– DM zusammen 40,– DM. 1 Buch Atari Intern von Data Becker 20,– DM. Tausche auch Spiele. Tel. 02671/8553. Reinhold Schawo, Richthofstr. 1, 5590 Cochem 11.

Ich verkaufe Top-Spiele für den C-16. 10 Spiele 15 DM. Ich bin unter dieser Telefonnummer zuerreichen. Tel. 05372/4130. z.B. Cars. Michael Echals, 8767 Wörth am Main.

VERKÄUFE

Hochauflösende Grafik für den ZX81! 256 x 192 Punkte, 16 MC-Befehle, getestet in Funkschau + ZX Computing: **sehr gut"**, nur 25 DM, Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim 5.

Seikosha Grafik Interface für Spectrum 16K DM 60,– „NEU". Centronics Interface für ZX81 16K DM 60,– „NEU" und Commodore Interface für Seikosha Drucker DM 150,– „NEU" oder Tausch gegen Interface auf Spectrum zum Seikosha GP-500A.

ATARI 800, 130 Speichererweiterung: 512 KByte DM 320. Tel.: 089/2011279. Auch 256 K. Jens Schüppener, Klenzestr. 68, 8000 München 5.

Verkaufe für Atari 800 XL Speichererweiterung auf 512 K voll XE kompatibel. Mit Software für Ramdisk. Tel.: 089/2011279. Jens Schuppener, Klenzestr. 68, 8000 München 5.

Verkaufe ZX 81 Software: Hochauflösende Grafik: 5 DM, 60 Spiele. 5 Spiele: 50 DM, 10 Spiele: 70 DM. Info. 80 Pf. H. Busse, Pöttbeek 31d, 4172 Straelen 2.

Zu verkaufen MSX COMPUTER VC 8010 48K RAM 80,– DM Basic-Assemblerprogramm 'Vincent' 39,– DM. Schreibe auf Wunsch auch spezielle Programme für MSX-Basic. Tel. 0561/34675.

Ich verkaufe ein Interface C-64 an Centronics Drucker. 2 Monate alt. Preis VB. (Noch Garantie). Marc Egle, Anwaldstr. 77, 7800 Freiburg. Tel. 0761/16338.

ZX81-Hi-Res-Tookit, 256 x 192 Grafikpunkte, getestet in ZX Computing und Funkschau: „sehr gut", nur 25 DM ★ **Turbotape,** 12x schnelleres LOAD/SAVE, 20 DM + zusammen nur 35 DM! ★ Info von Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim 5.

(6 Monate alt) **ATARI 800 XL** Plus Atari Programmrecorder 1010 plus Atari Basic-Lernprogramm plus Superspiel Chimera von Firebird plus viel, viel Programme auf Cassette plus Atari Literatur plus Joystick (alles top Zustand) zum Superpreis von nur 370,– DM. Melden bei: Th. Drilling, Kasinoweg 36, 3520 Hofgeismar, Tel.: 05671/5132.

ANKÄUFE

Suche, tausche Programme für Atari 800 XL, Flugsimulationsprogramm gesucht. Tel. 0421-814592. Manfred Albrecht, Gandhistr. 41, 2800 Bremen.

C-16 C-16 C-16 C-16 C-16 C-16 Suche dringend!!! Sprachsynthesizer-Programm auf Kassetten für C-16/C-116. Zahle gut! Zuschriften an: Sandro Wallisch, Klöppelschulstraße 7, 8476 Schönsee.

ATARI 800 XL/1050 Floppy. Suche Software aller Art. Tel. 07223/73968. Klaus-Dieter Riske, Rößbühlstr. 75, 7582 Bühlertal.

Suche günstig Speichererweiterung oder Programme für VC-20. Tel. (05222) 84947. Hans-Richard Landhardt, Asper Straße 6, 4902 Bad Salzuflen 1.

Tausche und kaufe Software aller Art für Atari 800 XL (nur Cassette). Bitte schreiben an: Jörg Balke, Finkenburg 4, 2201 Kurzenmoor. Beantworte jeden Brief.



ATARI 800 XL preiswert mit Floppy zu kaufen gesucht!!! Angebote an: Peter Westoy, Prenzlauer-Berg-Str. 12, 4352 Herten. Tel.: 02366/84889.

Suche Software für MSX (Spiele) insb. Konani „Soccer", „Tennis 2", aber auch sonstige gute Spiele. Trete gerne auch in MSX-Club ein. Angebote an: Hefele Rainer, Stauffenstr. 15 c, 8200 Rosenheim. Tel. 08031/67505, ab 20.00 Uhr.

Suche Steckmodule für C-16 oder Diskettenlaufwerk ebenfalls für C-16. Wer etwas von diesen zwei Dingen loswerden möchte, bitte schriftlich an mich wenden. Sascha Hollinger, Espenstraße 40, 6625 Püttlingen/Saar.

Suche Programme für neuen VC-16, sowie preisw. Drucker und Floppy. Tel. 05121/133147. Holger Schmidt, Kaiserstr. 5, 3200 Hildesheim.

Suche Software für C-16/C-116. Listing an: Roger Schwaab, Wildparkstr. 29, 3588 Homberg/Sondheim. Tel. 05681/2457.

★ ★ ➡ **VC-20** ⬅ ★ ★
Suche Spiele bis 8K. Besonders: Adventures + Simulatoren!!! Bin auch am Tauschen interessiert. Suche außerdem Anleitung für ELITE (C-64). Interessenten an: Louis Ross, Kleinfeldchen 23, 4180 Goch 1.
★ ★ ➡ **VC-20** ⬅ ★ ★

16/116: Kaufe Spiele für C16/116!!! Möglichst auf Kassette gespeichert! Preis n. VB!! Suche Erfahrungsaustausch! Beantworte jeden Bief! Verkaufe C16 Lernkassette für 10,– DM! Keine Raubkopie! (Original)!!! Wenn Interesse, melden bei: Dirk Maiwald, Friedbergstraße 70, 4300 Essen 1.

TI-99/4A: Suche Briefbeschreibprogr. und andere Programme, wo ein Drucker angewendet werden kann. Diese Programme können in TI-Basic als auch in Extended-Basic geschrieben sein. Antwort mit Preisvorstellung und Programmangabe an: Ralf Bauer, Kelterstr. 16, 6292 Ad.-Sennfeld. Bitte 80 Pf. Rückporto in Briefmarken nicht vergessen!!!

Suche für Spectrum 40K das Spiel „Footballmanager". Ralf Blacha, Otto-Hahn-Str. 59, 4000 Düsseldorf 13.

Suche Spiele auf Kassette für VC-20. Suche auch Erweiterung für VC-20. Suche noch Joystick. Tel. 02508/8172. Ralf Bußmann, Viefeldstraße 22, 4406 Drensteinfurt 1.

Suche Programme für C-16/116 (nur aus Österreich). Möglichst billig. Tausche auch! Gangl Alexander, Sperlistr. 4, 4040 Linz.

Apple IIe. Suche Software (Spiele, Grafik, Beagle, Graphics, Grafikwunder, Sprachen, Utilities, usw.) und Manuals (Programmbeschreib., CP/M-Softcardman, Fortran 80 man, usw.), ZX 81. Suche Software (Flugsimula, Schach, Forth, Aszmic Rom, (Utilities, usw.). Tel. 04331/25529. Mario Bien, Adolf-Steckel-Str. 6, 2370 Rendsburg.

Suche Software für Schneider CPC 6128. Liste an Marco Schmid schicken, Industriestr. 15, 8108 Dellikon ZH.

Suche Turbo-Tape für den Atari 600 XL für Datasette, wäre auch an Telespielen interessiert. Christian Hielscher Schwarzes, Venn 19, 4440 Rheine 11.

Suche 8K-Byte oder 16K-Byte Zusatzspeicher für VC-20. Suche auch Programme für VC-20. Wolfgang Paul, Tannenbergstr. 58, 4500 Osnabrück.

Wer verkauft oder verschenkt Computerspiele von Atari 800 XL (Preis nach V.B.). Tel. 0 23 91 / 22 23. Michael Grabs, Breslauerstr. 19, 5970 Plettenberg.

★★★★★★★★★★★★★
C-16 C-16 C-16 C-16 C-16
Notfall: Suche dringend Software für meinen C-16. Infos bitte an: Frank Heinz, Ernst-Reuter-Str. 11, 5503 Konz.
C-116 C-116 C-116 C-116 C-116
★★★★★★★★★★★★★

Suche Kampfflugzeugsimulatoren. Bes. v. modernen Strahlflugzeugen wie F15 usw. Simulatoren für Datasettenbetrieb auf Atari 800 XL! Suche außerdem Spiele allgemein für Sharp-Computer! Michael Käding, Altes Schloß 9, 3550 Marburg/L. 7.

Suche Software für Atari 800 XL sowie Büchern für Atari-Computer. Richard Weinberger, Pfaffenschlag 69, A 3834 (Österreich).

Suche das Spiel Ghostbusters und Baxxon für Atari 800 XL (zahle gut)!!! Tel. 0 47 31 / 3 78 94. Ingo Meier, Friesenstr. 16, 2890 Nordenham 21.

Suche Software (insb. Spiele) für Atari 800 XL auf Diskette. Liste an: Michael Meyer, Schluchtweg 9a, 2110 Buchholz.

Suche Software für Atari 800 XL!!! (z. B. Soloflight, Flugsimulator II) auf Cassette zahle bis zu 30,–. Suche Floppy 1050 (Atari). Info an: T. Steinbrecher, 6435 Oberaula 1.
★★★★★★★★★★★★★

★★★ **ATARI 800 XL** ★★★
Suche Matrixdrucker und Software auf Kassette für ATARI 800 XL. Angebote an: Stefan Gmeiner, Ziegelhütte 29, 8485 Floß. Tel. 0 96 03 / 3 96.

Suche Spiele für Commodore 16. (Ace, World Cup Football usw.). Angebote bitte an Christoph von Zahn, Im Westerfeld 18a, 4993 Rahden.

Suche Hauptspeichererweiterung für VC-20. Dieter Gorbach, Villinger Str. 28, 6605 Friedrichsthal, Tel. 0 68 97 / 8 55 58 od. 8 49 00.

Suche Hard- u. Software für ZX 81. G. Windt, Waldstr. 15, 6054 Rodgau 6. Tel. 0 61 06 / 44 76, ab 16.00 Uhr.

Suche ATARI-Diskettenstation 1050 gebraucht unter 300,– DM; ebenfalls Software gesucht auf Kassette. Angebote an: Andreas Liedke, Eichsfeld 7, 4799 Borchen. Tel. 0 52 51 / 39 95 07, ab 18 Uhr.

Suche ATARI Diskettenlaufwerk K 810 bis 50 DM, defekt. Tel. 06 53 / 71 87. Andreas Möbus, Hauptstraße 11, 3573 Lehnhausen.

Suche Datasettenlaufwerk für Atari. Tel. 0 23 04 / 4 45 77. Michael Borrotzu, Grünstr. 117, 5840 Schwerte.

Suche Software (v. a. Spiele) auf Kassette. Außerdem suche ich Literatur (Bücher, ältere Zeitschriften). Beides für Atari 800 XL/130 XE. Schickt euere Angebote an: Udo Dimmling, Waldhausstr. 10, 8673 Rehau. Tel. 0 92 83 / 24 43.

ACHTUNG! ● ATTENTION!

Dieser „Raum“ ist günstig zu verkaufen! Schreiben Sie uns!

This „space“ is for sale! At very reasonable prices. Contact us, write to us!

ACHTUNG!  **ATTENTION!**

Suche Anwenderprogramme auf Kassette für Atari 800 XL. Ludger Möllmann, Hohes Land 8, 4292 Rhede. Tel. 0 28 72 / 6127.

Suche für Atari 800 XL Kartei/Datatext. Manfred Götz, Albert-Schweitzer-Allee 59, 6200 Wiesbaden.

Suche Listings für 800 XL Atari-Spiele und Anwender. Zahle bar. Tel. 0 61 31 / 36 33 33 ab 8 Uhr. R. Kupper, Holunderweg 13, 6500 Mainz.

Suche gute und billige Software auf Diskette für Atari 800 XL! Tel. 02 02 / 59 33 87. Holger Clemens, Nußbaumstr. 61, 5600 Wuppertal 2.

VC-20-Besitzer sucht jede Menge von Spielen. Für 1 Spiel bekommt Ihr bei mir 1 DM. Bitte wenden an: Hörist Roland, Pointgasse 1a, 7471 Rechnitz, (Österreich). Tel. 0 33 63 / 7 33 64. PS: Tausche auch!

Suche Software für den TI-00/4A aller Art. Zahle pro Cassette 5 DM. Adresse: Florian Peter, Am Höing 24, 5800 Hagen 1. Tel. 0 23 31 / 8 57 56.
Suche Hardware für TI-99/4A, wie Synthesizer für ca. 200 DM.

Suche Software für den VC-20, auch Tausch. Zuschriften an: Dietmar Krüll, Am Hackenbruch 66, 4000 Düsseldorf.

STOP! Suche billige Software für Atari 800 XL, C-64./Verkaufe C-116 m. Zubehör/Verk. Software für VC-20/Suche Bücher für 800 XL und C-64/Suche billigen Drucker und billige Diskettestation für Atari 800 XL und C-64. Verk. billige Spiele für C-64, pro Spiel 2–10 DM, solange der Vorrat reicht. Christian Andermann, Goethestr. 11, 7213 Dunningen 3.

Suche für Atari 800 XL Software (Anwendungsprogramme). Suche billig Farbmonitor für Atari 800 XL. Tel. ab 19.00 Uhr 0 76 42 - 66 53.

Suche Software für C-16. Angebote an: G. Schütz, Wiesenbachstr. 2d, 4500 Osnabrück. Suche für C-16 Hardware wie Floppy, Drucker, Monitor. Angebote an G. Schütz, Wiesenbachst. 2d, 4500 Osnabrück.

Suche PRGs für CBM 710 (600/700) und für CBM 8032. Dr. Pabst, Postfach 18 12, 6370 Oberursel 1, Tel. 0 61 71 - 2 48 26.

Kaufe Commodore C-64 bis 250 DM + Datasette bis 50 DM. Suche Floppy für C-64 bis 200 DM. Verkaufe C-116 + Datasette + Joystick + Games + Anwendungsprogramme + Basic Kassette + Handbücher. Angebote an: Lars Seroka, Am Felde 271, 2724 Ahausen, Tel. (0 42 69) 55 06.

Suche 64KB Erweiterungsmodul (auf alle Erweiterungen fei einstellbar), und Programm für VC-20 GV. Angebote an: Michael Zeger, Nievenheimerstr. 3, 6257 Hünfelden 6. Ich nehme das billigste Angebot an, welches ich bis Mai diesen Jahres bekomme.

Suche alte Compute mit Hefte, Liste an: Sascha Harms, Angelnstr. 15, 2347 Süderbrarup. Tel. 0 46 41 / 82 80.

Suche Software für CBM 8032 + CBM 710 (600/700). Tel. 0 61 71 - 2 48 26. Dr. Schmidt-Pabst, Höhenmarkstr. 108, 6370 Oberursel 1.

Suche dringend Programm zum Entschlusseln v. Morsezeichen auf Cassette für ZX 81 aus Funkschau-Heft 16/84. Gabriele Licha, St.-Johannes-Str. 6, 8507 Oberasbach.

Suche für den C-16 Flugsimulator auf Kassette. Preisgünstig. Angebote an: Helmut Lindwehr, Bergerstraße 29, 4576 Grafeld. Tel. 0 54 35 / 6 92.

Suche Speichererweiterungen für ZX81. Tel. (0 93 21) 67 25. Markus Martin, Am Landwehr 7, 8711 Mainstockheim.

HALLO C-16-Freunde. Suche Spiele (Flugsimualtor) und Hardware für C-16.

Armer Soldat sucht Software für seinen C-64 zwecks Freizeitgestaltung beim Bund. Suche sowohl Anwenderprogramme (bevorzugt), als auch Spiele. Kann leider nur wenig bezahlen; Tausch möglich. Micheal Köster, Emminger Weg 332b, 3042 Münster.

ANKÄUFE

ATARI / Suche günstige Diskettenstation 1050. Tel. 09 11 / 40 92 57. Klaus Rost, Eisensteiner Str. 5, 8500 Nürnberg 30.

Suche Farbmonitor für C-64 mit Anschlußkabel. Tel. 0 76 51 / 79 35.

★★★ Suche C-64 ★★★ Suche vollfunktionsfähigen gebr. C-64 mit Datasette evtl. auch C-64 Programme (Spiele oder Arbeitsprogr.). Angebote bitte an: Alexander Noll, Entrachingerstr. 16, 8919 Utting am Ammersee senden. (Deutschland).

Suche VC-64 gebraucht oder defekt. Angebote an: Andreas Volb, Berliner Ring 20, 6072 Dreieich 1.

ATARI 800 XL Einsteiger sucht gebr. Floppy bis 300,– sowie Listings für Spiele u. Anwendungsprogr. Tel. 0 61 31 / 36 33 33. R. Kupper, Holunderweg 13, 6500 Mainz.

Suche gute billige, Software für Atari. Kaufe oder tausche. Dirk Hammacher, Sperberstr. 14, 5609 Hückeswagen.

C-64 C-20 C-64 C-20 C-64 Suche dringend Netzteil von VC-20 oder C-64!!! Gebraucht – muß aber noch in Ordnung sein!!! Zahle gut! Bitte schnell melden!
▶▶▶ Anruf/Karte an: ◀◀◀ Hartmut Keller, Bickenbachstr. 5, 5270 Gummersbach. Tel. 0 22 61 / 6 21 48 (ab 15.30 Uhr) **C-64 C-20 C-64 C-20 C-64**

Suche gebrauchten Commodore C-64. Stefan Weber, Konventstr. 64, 8262 Altötting.

Suche dringend VC-20 oder Atari 600 XL, 800 XL oder Sinclair bzw. C-64. Tel. 0 21 07 / 23 04. Furtkamp Georg, Hofstr. 12, 4040 Neuss 21.

Suche „1050"-Station bis 200,– DM, max. 1½ Jahre alt; suche weitere SW (Bücher, Games und andere Programme) für Atari 800 XL. Verkaufe „Robotron 2084", Modul DM 25,–. Angebote an Kristian Schechinger, Robert-Raudnerstr. 9b, 8042 Oberschleißheim.

Suche für ATARI 800 XL: Dos 2.0 + Dos 2.5 Masterdisketten. Meine Adresse: Peter Pickl, Heimstraße 10, A-5020 Salzburg. Tel. 06 62 / 8 46 92 33.

Ich suche Software für CM 64. Thomas M., Pfitznerweg 4, 5650 Solingen.

Atari 800 XL. Suche, biete und tausche Software auf Cassette. Tel. (04 31) 78 89 96. Frank Bluhm, Teplitzer Allee 40, 2300 Kiel 14.

VC-20 VC-20 VC-20 VC-20 Ich suche VC-20-Spiele zu günstigen Preisen. Berthold Möller, Ulmenweg 1, 4795 Delbrück/Hagen.

SUCHE Software für ZX81, auch einfach Listing von Programmen, habe viel Zeit zum Selberprogrammieren. Bitte nicht so teuer, da Sozialempfänger und Frührentner (Krebs). Suche auch Hardware für ZX81 zwecks Erweiterung. Auch Kontakte zu ZX81-Fans würden mich freuen da ich noch Hilfe benötige, weil ich neu im Geschäft bin. Bernhard Mees, Rungestieg 2, 2000 Hamburg 60.

Habe CBM 710 + CBM 8032, suche jede Menge Software dafür (Paket). Angebote an: Tel. 0 61 71 - 2 48 26 (privat). Dr. Schmidt-Pabst, Postfach 1812, 6370 Oberursel/Ts. 1.

Suche Software für Atari 800 XL (Schach, Beach Head u. a.). Zuschriften an: Frederik Schobert, Würzburger Str. 41, 8706 Höchberg.

HALLO Atari-Freaks! Suche gute und billige Software für ATARI 800 XL. (Auch Kopien). Angebote bitte an: Ralf Hassel, Einsteinstr. 42, 7420 Münsingen.

Suche Hardware (z. B. 2. Floppy, Plotter DFÜ) u. Software (z B. Module, TE II, Kopierdr. u.a.). Verkaufe Statistikmodul 30 DM. U. Schröder, Unsrückstr. 20, 5300 Bonn 1, Tel. 02 28 / 63 56 80.

Suche Programme, Spiele, Listings für Atari 800 XL (auf Cass.). Nur von privat!! Angebote bitte an: Christian Hofmann, Annagasse 3, 8542 Roth. Tel. 0 91 71 / 6 16 04, ab 19 Uhr.

Suche billige Software auf Cassette für Atari 800 XL. Bitte meldet euch schnell bei: Hansi Glaser, Einsteinstraße 18, 8542 Roth.

Suche dringend VC-20 Programme. Nur in der Grundversion! Bitte an: Mike Fischer, Nordstr. 15; 3502 Vellmar.

C-116!!! Suche Joystick und Software Buchführung! Wer hilft Einsteiger bei der Lösung seiner Probleme: Kingsoft Grandmaster: Wie stelle ich die Spielstufen ein? Wie ein neues Spiel ohne nachzuladen? King Soft Ghost Town: Wer hilft mir über den Stacheldraht? Habe auch Probleme mit Senso aus Compute Mit 5/85. Telefon 0 23 69 /82 14. Arno Verhoeven, In den Gründen 7, 4270 Dorsten 11.

Ich suche einen Joystick für den C-16/116. Ich zahle guten Preis! Angebote unter Tel. 0 87 61 / 97 71. Oliver Schulz, Auf dem Gries 13, 8052 Moosburg.

ATARI: Suche Normalpapierdrucker und Floppy günstig zu kaufen! Dirk Dördelmann, Falkenweg 14, 4782 Erwitte. Tel. 0 29 43 - 34 32.

MSX-Anfänger sucht händeringnd nach Software (Cass.); wer hilft; wer kann mir billig RAM-Cartridges besorgem? Wolfgang Rui, Paul-Gerhardt-Str. 21, 6690 St. Wendel.

– – – – C-16 – – – –
C-16-Freak sucht Turbo Tape nicht allzu teuer. Zuerreichende Telefonnr. (0 91/91) 154 73.

Suche für **ATARI 800 XL** gute, preiswerte Software; besonders Spiele auf Disk u. Cass. Liste an: Hartmut Wiechert, Bleichstr. 25, 6457 Maintal 4.

TAUSCH

■ ACHTUNG ■ ATARI!!! ■■■
■ Tausche Atari-Software ■ auf Kassette!!! Action- ■ Spiele und Adventures ■ auch Textverarbeitung. ■ Interessenten aus der ■ BRD oder dem nahen ■ Ausland schreiben mit ■ Liste an: Bernd Brombacher, Birkenstr. 32, 7858 Weil am Rhein 5. ■■■■■■■■

Tausche Software für C-64. Listen an Klaus Haberstroh, Wüllnerstr. 37, 4432 Ahaus 1.

Tausche VC-20 Games GV-16 Kram. 16 Kram: Donkey Kong, Crazy Kong... 8 Kram: Star Wars, Fred, Hunchback... GV: Scramble, Q-Bert, Snake Pit, Phönix, Loop... Tel. 0 21 03 / 4 86 37. Renz Baller, Richard-Wagnerstr., 4010 Hilden.

Einsteiger tauscht Software für ZX Spectrum im Kreis Stuttgart. Tel. 07 11 / 77 71 42. Thomas - Eberle, Gastäckerstraße 23, 7024 Filderstadt 4.

Tausche und verkaufe Software für Atari 800 XL wie zum Beispiel: Airwolf und Tank Commander... Thomas Reh, Grimmelshausenstr. 16, 7640 Kehl.

ZX Spectrum ★ ZX Spectrum
Suche Softwaretauschpartner für ZX-Spectrum (16K/48K) Software Liste an: Arne Zellentin, Theodor-Storm-Str. 16, 6701 Birkenheide oder einfach anrufen: Tel. 0 62 37 / 72 04.

ATARI ■■ ACHTUNG ■■
Suche Partner zum Softwaretausch. Habe einen 800 XL und 1010. Leider nur Kassette. Ruf 7 23 37. Matthias Batsch, Hauffstr. 15, 7320 Göppingen.



ZX 81 © ZX 81 © ZX 81 ©
Tausche ZX 81-Software. Biete viele Adventures, Arcade, 3D, Hi-Res-Spiele, Hilfsprogramme. Adr.: A. Rohrbacher, Winzerstr. 19, 7859 Efringen-Kirchen.

MSX-Tauschpartner gesucht (nur Software). Tel.: Ab 19.00 Uhr 9 30 78 84. Gerhard Geyer, Siebensterngasse 6/48a, A-1070 Wien.

Tausche Atari Programme (800 XL). Nur Cassette. Listen an: F. Wissel, Taunusring 81, 8755 Alzenau.

Tausche und kaufe VC-20-Spiele (z. B. Xeno II Loderunner Disk-Dus.w), besitze schaltbare 16K Erweiterung. (schickt Listen von euren Spielen oder ruft an.) Weiterhin verkaufe ich einen VC-20 mit 16K Erweiterung und Datasetten. V.B. 250 DM. Gerhard Semmler, Jahnstr. 4a, 8433 Parsberg. Tel. 0 94 92 / 62 94.

Wer tauscht Atari 400 gegen defekte 1050 Diskettenstation evtl. auch Tausch gegen Software für Atari 800 XL auf Kassette. Suche Adventure the Hacker auf Kassette bis zu 10 DM. Tel. 0 64 53 / 71 87, ab 19.00 Uhr. Andreas Möbus, Hauptstr. 11, 3573 Gemünden/Lehnhausen.

Tausche VC-20 Spiele. Auch Software. Nur ohne Erweiterung, und auf Cassette. Schreibe an: Mark Jürgens, Am Fleet 11, 2213 Wilster.



CPC-464: Suche Tauschpartner für Programme aller Art. Bitte schickt eure Listen an: Michael Bertram, Wolfsgraben 16, 3500 Kassel. Suche dringend lauffähiges Hardcpyprg. für Seikosha SP-1000 A. Jeder Brief wird beantwortet!! Bitte schreibt gleich!

KONTAKTE

— — HALLO CPC-464-Freaks ! ! Ich bin noch ziemlich neu in der Computerbranche. Deshalb suche ich Kontakt zu CPC-464-Freunden. Ich besitze einige Software, und wäre deshalb auch bereit, mit einem Kontaktfreudigen im Alter zwischen 14 u. 17 Jahren zu tauschen. Wer Erfahrungen tauschen will: Ralf Meyer, Paul-Hug-Str. 23, 2945 Sande.

★ ★★★★★★★★★★★★★★★★ ★
Atari-Commodore-Club. Wir suchen Mitglieder für unseren Atari-Commodore-Club. Wenn Ihr einen Atari 800 XL oder einen C-16 besitzt, dann meldet Euch bei: Jörg Baldin, Tilsiter Weg 11 oder Thomas Stieber, Königsberger Str. 11b, beide 2427 Malente.
!!!!!! INFO gratis !!!!!!

Junger ATARI XL-Club sucht Software + Tips ohne großes Finanzinteresse. Schickt Eure Listen + Tips bitte an: ACD-Computer-Club, Burkhard Mankel, Postfach 09, 6344 Dietzhölztal 1. PS.: Suchen auch Kontakte zu anderen ATARI XL/XE-Clubs!

Suche Kontakt mit SVI-Besitzern, zwecks Programm- und Erfahrungsaustausch. Walter Stegmüller, Lerchenstr. 6, 7036 Schönaich.

Wer möchte ATARI Club gründen? Einsteiger und Profis! Meldet Euch! Einfach mal anfragen: Immo Fietz, Lessingstr. 3, 3100 Celle, Tel. 05141/85647.

Suche für ATARI 800 XL Kontakt-Personen von 10 bis 15. Ludger Sgnarzak, Henkelberg 37 Dorsten, 4270.

C-64/Atari-Club. Das bietet unser Club: Eine monatliche Zeitschrift mit Kleinanzeigen und vieles mehr. Monatsbetrag 9,– DM. Die Zeitschrift ist im Preis enthalten. Informationen 1,10 DM Rückporto. Gerd Werner, Bahnhofstr. 35, 2351 Boostedt.

Suche alles für den C-16. Spiele, Anwendungen etc. Außerdem hätte ich ganz gerne Kontakt zu anderen C-16ern. Angebote und So.: Achim Neubauer, Müggenweg 6, 2900 Oldenburg.

Bin Anfänger auf Atari 800 XL mit Datasette, habe keine Software. Bitte sendet mir bald Eure Listen an: Pascal Mele, Dinkelbauerweg 23, 8804 Dinkelsbühls, Tel. 09851/3875.

Einsamer TI-User sucht andere Software. Schreibt an Thomas Kimmerle, Vogelsangstr. 22, 7031 Mötzingen.

MIXED

Frührentner, der schwer an Krebs erkrankt ist und von der Sozialhilfe leben muß, sucht **sehr billig** oder geschenkt Soft- und Hardware für ZX8. Zum Beispiel würde mich gerne richtig Drucken, habe aber nur den kleinen Thermodrucker und 16K Ram Erweiterung. Ich habe sonst nichts. Mehr im Leben, kann mir aber nichts neu kaufen, weil zu teuer. Bernhard Mees, Rungestieg 2, 2000 Hamburg 60.

Wer hat, oder kann mir ein Interface-Kabel, von Spectrum 48K-RS 232 auf Seihosha GP 500A, ohne Softwaregebrauch, verkaufen, oder tauschen gegen Interface, C-64/Centronic 92000/6 „NEU". Programm gewünscht für Spectrum zum Überspielen von ZX81-Spektr. Peter Deutzmann, Konradstraße 16, 4150 Uerdingen.

★★ HALLO ATARIANER ★★ Kaufe, verkaufe und tausche für Atari 800 XL Spiele und Utiliys auf Kassette. Habe selber ca. 120 Spiele (Bootversionen) und viele Utilitys. Bin nicht teuer und zahle gut. Angebote oder Liste anfordern bei: Matthias Bukowski, Rheinischestr. 58, 4600 Dortmund 1.

HALLO 64er! Ich tippe Listings ab und verkaufe meine Original Topgames! Alles zu Spottpreisen! Es lohnt sich also einen Brief mit 80 Pfennig Rückporto an: Gerald Borck Zierenbergstr. 11 3200 Hildesheim Zu schicken, um die kostenlose Liste anzufordern!!!

TI-99/4A Drucke Listing in Basic + Ext.-Basic von Cas., Info. gegen Rückporto. Verkaufe auch Ext.-Basic-Progr. Liste gegen Rückporto. Ralf Bauer, Kelterstr. 16, 6962 Ad.-Sennfeld.

Wer hat die Übersetzung von Secretagent für den C-64? Michael Grohgans, Obere Gasse 7, 8531 Vestenbergsgreuth.

! SOFTWARE – KOSTENLOS ! Klein-Programme vieler Arten selbst geschrieben! Einmalig!! Nur aus Kassette erhältlich bei: Raffael Meier, Schützenmatte 10, 6020 Emmenbrücke (CH). Einmalig: Total gratis ★ gratis ★ Geeignet als Start für eigene Kreationen!! SUPER ★ GRATIS
★★★★★★★★★★★★★★★★★

Geg. 2 Disk. f. mich + 1 f. Prgm + Frank.Briefum. eines Heiner Progr.: Astron. (7 v.), Astrolg. Primz + Geom. Liste geg. Frank.Briefumsch. Hornecker 9., Eglise F 67200-Oberschaeffolsheim.

Spectrum: Wer hat Infos??? System Var.; M-Code; Ron-Routinen --- G. Altenmöller, Ewaldistr. 16, 4400 Münster.

HILFE!!! Suche verzweifelt Hilfe bei „Little Computer People". Wer kann helfen??? Zahle Belohnung! K.-H. Morawe, Karlstr. 4, 4300 Essen.

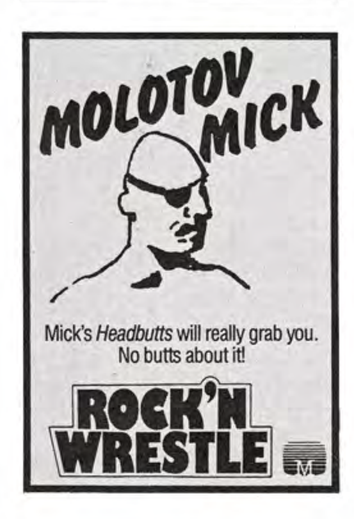
Wer schenkt Schüler gebrauchten alten oder defekten C-64 oder andere Computer? R. Schwarz, Sudetenstr. 4, 8839 Wellheim.

Ich suche Commodore Computer C 64 mit Datasette usw. G. Meier, Tel. 05875/462.

⇨ **ACHTUNG – ACHTUNG** ⇦

Suche neue und alte (antiquarische) COMICS! Zahle angemessener Preise. Bitte schicken Sie eine Liste mit Preisen an: Martin Weihrauch, Dellestr. 52, 4000 Düsseldorf-12.

★★ Schneider CPC 464 ★★
Suche Kontakt zu anderen Schneider-Besitzern zwecks Programm und Erfahrungsaustausch. Bitte melden bei Stefan Lipp, Senefelderstr. 48, 7302 Ostfildern 1 (Ruit), Tel.: 0711/413188. Übrigens: Ich bin 13 Jahre alt.



Suche alles über VC-20 max. 32 KB. Software auf Kassette oder Disk, z. B. Utilities, Spiele, Adventures usw. Suche Anschluß an VC-20-Club Raum Düsseldorf. Bitte melden bei: C. Huscheus, Wupperstr. 37, 4000 Düsseldorf. Wenn möglich bitte Rückporto beilegen.

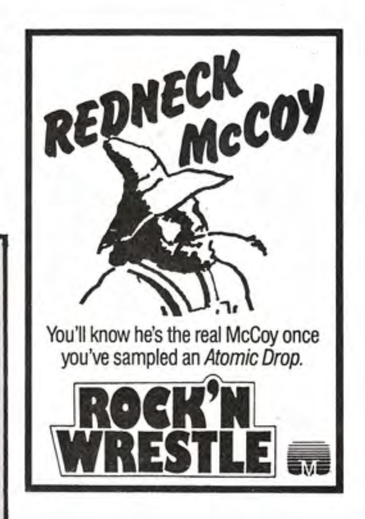
★ ACHTUNG ★ ACHTUNG ★
Besitze Computer-Tastatur für Atari 2600 und möchte diese als Erweiterung für meinen IC-64 benutzen. Wer weiß Rat oder hat sogar Programme dafür. Bitte schreibt: Wolfgang Peperkorn, Gerberweg 16, 4503 Dissen.



Welcher Drucker kann Postkarten bedrucken? Suche dt. und enl. Adventures für CPC-464! Bitte melden.

Spectrum-Rom zu mager? Eprommer zu teuer? Wir programmieren für Sie! Info gegen Freiumschlag von: CS, Wagnerstr. 10, 8741 Oberelsbach.

Schneider CPC Club Bayreuth. Wir suchen Mitglieder für unseren Club, Softwaretausch und Sammelbestellungen; Info-Tausch; Clubzeitung ©©© schreibt an: Singh Achim, Pottaschhütte 10, 8580 Bayreuth, Tel. 0921/53205 ©©© C 64; 464; 6128.



An alle „Adventure-Freaks"!!! © Wißt Ihr, was ein Fantasy-Rollen-Spiel ist? Nein – dann müßt Ihr unbedingt eins kennenlernen! (kein Computerspiel!!!) Wer möchte nicht gerne in die Rolle eines starken Krieger oder Magier schlüpfen? Oder wie war es mit einem Strategiespiel? M. Rothe, Kollegiengasse 7, 7930 Ehingen, Tel. 07391/4493.



500.000? Computer-Freunde erreichen Sie mit Ihrer Kleinanzeige im aktuellen Software-Markt

An tronic-Verlag GmbH, Anzeigenabteilung, Postfach, 3440 Eschwege

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von asm in der angekreuzten Rubrik

Biete an ☐ Software ☐ Hardware — Ich suche ☐ Software ☐ Hardware — ☐ Tausch ☐ Kontakte ☐ Verschiedenes (Mixed)

Name, Vorname/Firma ______ PZL/Ort ______ Telefon-Nr. ______

Straße/Nr. ______ Datum, rechtsverb. Unterschrift ______

Bitte für jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen ein Kästchen verwenden!

bis 5 Zeilen DM 10,– (jede weitere Zeile DM 2,–)

Bis zu 5 Zeilen kosten nur DM 10,– *
Jede weitere Zeile DM 2,–

*** Private Kleinanzeige! Händleranzeigen kosten pro mm DM 4,50 (1 Zeile = 3 mm).**

Kleinanzeigen jetzt noch preiswerter



Fortsetzung von Seite 73

★ QL-Freunde, aufgepaßt!

Programm: QL Scrabble, **System:** QL, **Preis:** 53,– DM, **Hersteller:** Leisure Genius, 3 Montague Row, London W1H 1AB

Gute Neuigkeit für die Besitzer eines QL-Computers! Ein brandneues Spiel verspricht Furore zu machen: **QL SCRABBLE** aus dem Hause **LEISURE GENIUS.** Die Besitzer der mit guter Software leider etwas unterversorgten QL-Maschine können ihre Sammlung jetzt um ein tolles Spiel bereichern. QL Scrabble besitzt alle Eigenschaften eines anspruchsvollen, aber dennoch unterhaltsamen Denk- und Strategiespieles. Computer-Scrabble ist ja bekanntlich schon seit einiger Zeit auf dem Markt, und immer noch ist die Originalversion für den Spectrum einer meiner Favoriten. QL Scrabble hat das Zeug dazu, nicht nur bei mir, sondern vielleicht auch bei Ihnen zu einem Dauerbrenner zu werden.

Anders als bei anderen Versionen ist beim QL-Programm das Spielfeld groß genug (es nimmt etwa zwei Drittel des Bildschirms ein), um einen guten Überblick über Spielgeschehen und Spielstand zu gewährleisten.

Sehr übersichtlich im unteren Teil des Monitors eingeblendet, werden auch die verschiedensten Informationen zum Spiel präsentiert. Der Spieler hat die Möglichkeit, zwischen mehreren Schwierigkeitsgraden und Geschwindigkeitsstufen zu wählen, das Spiel abzusaven und gar das Programm für bis zu zwei Minuten zu unterbrechen.

Ich habe mich beim Spiel gegen den Computer für einen mittleren Schwierigkeitsgrad entschieden und mußte sehr bald feststellen, daß ich daran wohl getan hatte. Ich will nicht sagen, daß ich chancenlos war, doch der gute QL setzte mir schon mächtig zu. So kam denn auch sein Sieg keineswegs überraschend.

QL Scrabble ist ein excellent dargebotenes Programm. Der Preis ist okay – das Spiel wird auf Microdrive angeboten und kostet nicht mehr als die Spectrum-Version auf Kassette.

(r.s.)

Grafik	9
Handhabung	10
Technik/Strategie	9
Spielwert	10

★ Zum Abgewöhnen

Programm: QL Super Backgammon, **System:** QL, **Preis:** 56,–DM, **Hersteller:** Digital Precision, 91 Manor Road, Higham Hill, London E17 5RY

Backgammon-Simulationsprogramme haben meines Erachtens bisher unter der dürftigen, kontrastarmen Darstellung auf dem Bildschirm gelitten. Oft ist der Monitor einfach nicht groß genug, um Spielfeld, Hintergrund und Spielsteine erkennbar wiederzugeben.

DIGITAL PRECISION zeigt mit seinem Programm **QL SUPER BACKGAMMON** Ansätze zur Lösung des Problems. Der Hintergrund wurde rot unterlegt, die Spielfelder sind in Schwarz und Weiß gehalten, und die Spielsteine zeigen sich in grauem und grünem Gewand.

Das Spiel selbst läuft nach den gewohnten Backgammon-Regeln ab (wie könnte es auch anders sein). Man hat die Wahl, entweder selbst zu würfeln oder aber den Computer diese Aufgabe erledigen zu lassen.

Ich bin mir bis jetzt noch nicht im klaren darüber, wie die einzelnen Schwierigkeitsgrade des Spiels definiert wurden. Während es mir gelang, den Computer bei Spielstufe vier (dem höchsten Schwierigkeitsgrad) mehrmals nacheinander zu schlagen, hatte ich bei Stufe eins merkwürdigerweise erheblich größere Probleme.

Überhaupt muß ich sagen, daß die Vorstellungen des Computers (sprich: der Firma Digital Precision), was taktische Überlegungen anbelangt, sich mit den meinem nicht unbedingt decken. Etwas mehr Denkarbeit hatte ich mir von **Super** Backgammon eigentlich schon versprochen.

Weitere Nachteile des Spieles sind die fehlende Möglichkeit zu verdoppeln und die klägliche Zeremonie der Siegerehrung, die eher Migräne als Gewinnerstolz hervorruft.

Wie auch immer, an regnerischen Tagen kann man das Programm schon mal einladen (wenn einem partout nichts anderes einfallen will und man gerade kein „echtes" Backgammon-Spiel zur Hand hat).

(bez.)

Grafik	6
Handhabung	7
Technik/Strategie	3
Spielwert	2

★ Hoch oder Tief?

Programm: Play your Cards right, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 28,–, **Hersteller:** Britannia Software, Unit M28, Cardiff Workshops, Cardiff CF1 5EB, Wales



PLAY YOUR CARDS RIGHT ist in England eines der beliebtesten Fernseh-Ratespiele. Bruce Forsyth ist der Quizmaster, der auch sein Konterfei für dieses Spiel „zur Verfügung" gestellt hat. In europäischen Gefilden ist dieses Fernseh-Quiz nicht bekannt. Vielleicht wird sich deshalb dieses Spiel auch bei uns nicht durchsetzen, obwohl es einen hohen Spiel- und Unterhaltungswert besitzt! Die Idee dieses Programms: Es werden Ihnen Fragen gestellt, wie z. B. „Wir fragten 10.000 Arbeiter in einer Zigarettenfabrik, wie viele Stäbchen sie heute 'dienstlich' geraucht haben? Was meinen Sie?" Sie müssen nun eine Schätzung abgeben, die etwas näher als die des Computers liegt. Dann ist diese Frage richtig beantwortet. Da das letzte Spiel etwas mit Spielkarten zu tun hat, hat **BRITANNIA SOFTWARE** – getreu der Öffentlichkeit – auch die nächste Sequenz „mit eingebaut". Sie sehen eine Karte und müssen nun bei der nächsten verdeckten Karte entscheiden, ob diese im Wert höher oder tiefer liegt. Machen Sie auch das richtig, so kommen Sie alsbald zum SUPER GAME, wo Sie gleich ein paar Dutzend Fragen beantworten müssen. Dieses Quiz-Spiel ist m. M. nach sehr interessant, es hängt nur davon ab, wie viele Fragen der Computer gespeichert hat. Darüber „schweigt" sich der Hersteller aus.

mk

Grafik	8
Handhabung	9
Technik/Strategie	7
Spielwert	9



„Neues" Sinclair-Wunder in Sicht?

Der SPECTRUM 128K ist da!

Man kann dies nur mit der britischen „Verliebtheit" in den Sinclair erklären: Kaum ein anderer Computer hat bei seinem ersten „öffentlichen Erscheinen" Mitte Februar solch' einen Staub aufgewirbelt wie der neue SPECTRUM 128K! Kaum war der neue Rechner auf dem Markt, da häuften sich bereits die Pressemitteilungen von Software-Herstellern, die für den „großen Bruder" des 48K-Modells Produkte erstellen werden, auf meinem Schreibtisch. Nun, was ist eigentlich Besonderes an diesem Rechner, dem nach Meinung der Briten die Zukunft gehören könnte? Äußerlich ähnelt er dem Spectrum, sein „Innenleben" jedoch ist schon etwas „komplexer". Zunächst war er in Spanien vertrieben worden, kam dann auf den englischen Markt, und nun beginnt der 128K auch in Deutschland für Furore zu sorgen. Die ersten Anfragen und Bestellungen sind ergangen, die Preise für das Gerät aber noch etwas unterschiedlich. Die Firma Profisoft in Osnabrück wird den Rechner ab sofort für etwa 650 Mark anbieten können – in der deutschen Ausführung. Auch Sinclair-General Distributeur, Jürgen Schumpich aus Ottobrunn, hat den 128K in sein Sortiment aufgenommen (Man sollte sich auch da, wie anderswo, nach den Preisen erkundigen).

Was zeichnet den 128K aus? In Kürze einige Details zum neuen Sinclair: RGB-Video-Interface, bessere und mehr Anschlußmöglichkeiten, (leider fehlt – und das ist ein Manko – die eingebauten Joystick-Ports, die man erwarten durfte!), Auto-Load-Befehl für Kassetten, 128K-Basic-Umschalter, PLAY-Befehl für die neuen Sound-Eigenschaften, neuer Screen-Editor, keine Multi-Funktionstasten mehr, Syntax Checker, akustischer und optischer Fehlermelder, „Taschenrechner-Option", Umschaltung auf 48K etc.

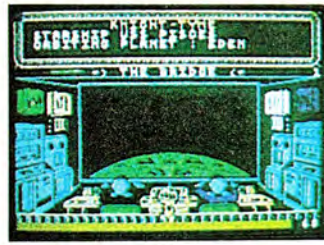
Mittlerweile hat die Firma OPUS eine erste Diskettenstation für den 128er entwickelt. 3½ Zoll-Diskettenfach; Kapazität von 250K; Interface. Das Gerät bietet zusätzlich einen Drucker-Port, Joystick-Interface und integrierte Stromversorgung. Das Gerät heißt „Discovery" und wird um die 550 Mark kosten **(Infos: Opus, 55 Ormside Way, Holmethorpe Industrial Estate, Redhill, Surrey, England).**

Was die Peripherie angeht, so stehen auch hier schon die Anbieter „Gewehr bei Fuß": Sinclair bietet ein Zusatz-Keyboard, Cheetah, DK'Tronics & Advanced Memory Systems werden für Joystick-Interfaces und „Mäuse" sorgen.

Doch zurück zum Thema Software: Was da innerhalb nur zweier Wochen an Software zum Kauf angeboten wurde, scheint reif für's Guiness Book der Recorde" zu sein! Zahlreiche Hersteller boten stark erweiterte 48K-Versionen an, die in puncto Sound und Grafik enorm verbessert und auf den 128K zugeschnitten wurden.

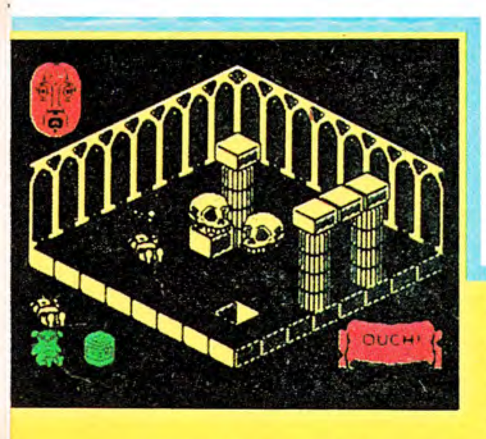
★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Aus der wahren Flut an Software für den 128 – täglich gibt es mehr Produkte – habe ich mir bislang drei Games ansehen können. **THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW** (CRL), **TECHNICIAN TED** (Hewson Consultants und **SWEEVO'S WHIRLED** (Gargoyle). Alle drei sind ja alte Bekannte. Was aber daraus für den „Neuen" gemacht wurde, ist schon einmalig!



Zwei Produkte von vielen, die für den 128K-Spectrum geschaffen wurden: „Technician Ted" von Hewson Consultants (großes Foto) und „Knight Tyme" von Mastertronic.

Bitte umblättern!



TECHNICIAN TED: Hewson war eine der ersten Firmen, die für den 128K Software anbot. Bereits kurz **vor dem Erscheinen** des neuen Spectrum hatte man den „alten TED" wieder ausgegraben. Mit dem „Mega-Mix" wurde eine graphische Verbesserung erreicht; die Drei-Kanal-Musik nutzt den „AY-3-8912-Sound-Chip" voll aus. Zahlreiche Bilder und Szenen wurden – natürlich – vom 48K übernommen, aber der Spielablauf und die „Schnelligkeit" ist beim 128er total anders. TED arbeitet „wie immer" in der Silicon-Fabrik und erlebt dort seine Abenteuer. Die Reihe der 128K-Software wird bei Hewson in der „Mega-Mix"-Serie fortgesetzt. Die Bewertung:

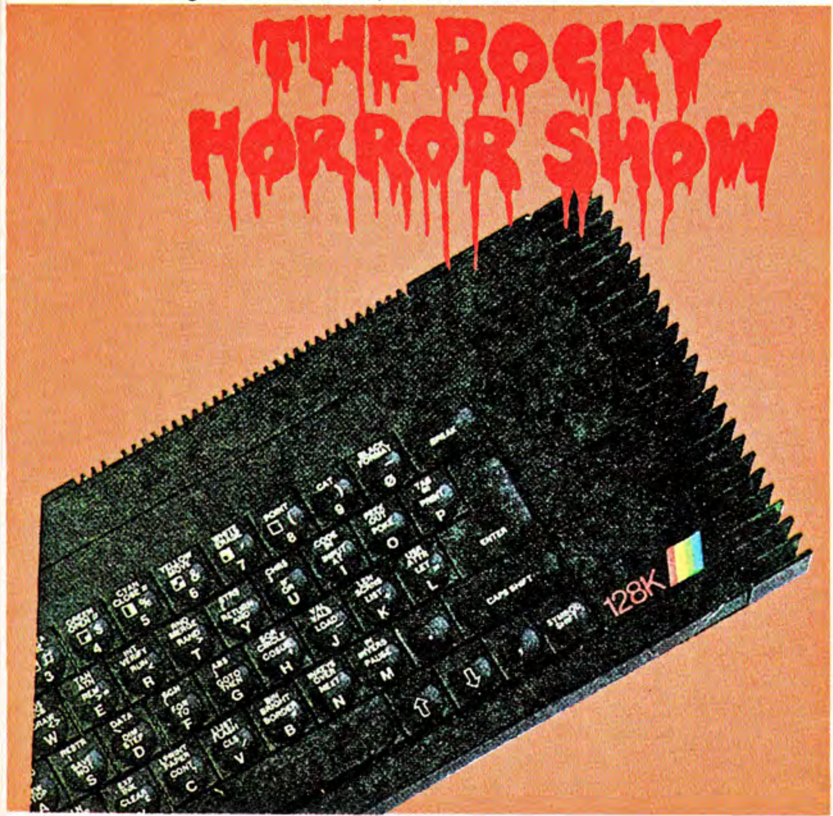
Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielidee	**8**
Spielmotivation	**8**

SWEEVO'S WHIRLED: Ebenfalls eine deutliche Verbesserung von SWEEVO'S WORLD. (Anm.: „Whirled" ist kein Druckfehler; es soll nur den Unterschied zu den anderen Systemen deutlich machen! „Whirled" bedeutet etwa so viel wie „sich drehen", „schwindelig werden"). Sweevo fühlt sich auch in der Welt des 128K recht wohl. Seine Animation ist gelungen und der Sound erheblich verbessert. Der „AY-Sound-Chip" des 128ers sorgt auch hier für eine „spectrummäßige Überraschung"! Sweevo sucht in seiner 3D-Welt den Weg zur Vollkommenheit. Die Bewertung:

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielidee	**9**
Spielmotivation	**8**

ROCKY HORROR: Das Spiel, welches ja bislang für alle Systeme zu haben war, hat sich in der Grundidee nicht geändert. Bei der 128K-Version allerdings gibt es wesentlich mehr Räume zu durchstöbern, die Graphik ist verbessert und, was am wichtigsten ist, der Sound (Drei-Kanal!) haut einem vom Hocker, wenn man bedenkt, daß dieser von einem SPECTRUM produziert wird. Gerade bei der PICTURE SHOW, wo die Vorlage ein Musical war, ist der Sound eminent wichtig. Gelungen ist vor allem der Titelsong zum Titelbild. Wer die Story nicht kennt: Sie sind im Schloß von Frank'n'furter gefangen, suchen den Ausgang und dürfen Ihre „Klamotten" nicht verlieren! Die Bewertung:

Grafik	**8**
Sound	**10**
Spielidee	**9**
Spielmotivation	**9**



Alles in allem gesehen, man sollte erst einmal abwarten, ob der 128K auch in Deutschland seinen Siegeszug antreten wird, der „auf der Insel" schon vorprogrammiert zu sein scheint. Er wird seinen Weg machen, davon bin ich überzeugt. Denn: Bekanntlich sind die Sinclair-Fans die treuesten der Welt, und viele haben die ersten Erfahrungen mit dem Sinclair gemacht. Das ist ein Bonus! Ferner können alle anderen Spectrum-Besitzer Ihre Software behalten und trotzdem auf eine „aufgemotztere" Maschine umsteigen!

Manfred Kleimann

Bereits lieferbare Software für den 128er

PERIPHERIE

Diskettenlaufwerk „Discovery", Opus,		ca. 550,–
Zusatz-Keyboard, Sinclair		ca. 70,–
SpecDrum, Cheetah		ca. 110,–

UTILITIES

Icon Graphics, Audiogenic		36,–
Art Studio 2, Rainbird		50,–
Magus Assembler/Monitor/Analyser, Oasis Software		76,–
Wham! The Music Box, Melbourne House		36,–
The Writer, Softek International		55,–
Tasword 128, Tasman Software		76,–
Midi-Interface mit Realtime-Sequencer, XRO		360,–
DX7-Voice-Editor, XRI		100,–
Casio CZ Voice Editor, XRI		88,–
HCCS Voice Editor, HCCS		100,–
Artisy I, Softtechnics		48,–
Digimouse/Anamouse, Nidd Valley		120,–
Interface dazu, Nidd Valley		50,–

SPIELE/ADVENTURES

The Nexus Mission, Nexus		36,–
Desert Rats, CCS		36,–
Confrontation, Lothlorien		36,–
Sai Combat, Mirrorsoft		26,–
Reflex, Mirrorsoft	(April)	28,–
Nervous Wreck, Mirrorsoft	(April)	28,–
Biggles – the untold Story, Mirrorsoft	(Mai)	36,–
Spitfire 40, Mirrorsoft		36,–
Technician Ted, Hewson Consultants		28,–
The Rocky Horror Picture Show, CRL		36,–
I, of the Mask, Electric Dreams		36,–
Sweevo's Whirled, Gargoyle Games		36,–
Internatinal Match Day, Ocean		36,–
Return to Eden, Level 9		36,–
Never Ending Story, Ocean		36,–
Daley Thompson's Supertest, Ocean		36,–
Knight Tyme, Mastertronic		15,–
Lord of the Rings, Melbourne House		58,–
Bored of the Rings, SilverSoft		36,–
Fairlight 2, The Edge		36,–
Barry McGuigan's Boxing, Activision		28,–
Winter Games, US GOLD		36,–
Gladiator, Domark		36,–
Rasputin, Firebird		28,–
Lode Runner, Software Projects		36,–
I.C.U.P.S., Thor		32,–
Robin of the Wood, Odin		36,–
Three Weeks in Paradise, MikroGen		40,–
Yie Ar Kung-Fu, Ocean		36,–
Dr. Blitzen and the Islands of Arcanum, Mirrorsoft		32,–
Ball Blazer, Activision		28,–
Strike Force Harrier, Mirrorsoft		36,–

NEU!

THE GAMES

Commodore 64 DM 29,50

Tennis

Das TENNIS-Fieber hat uns alle ergriffen. Nicht zuletzt durch die großartigen Erfolge von Boris Becker ist der „Weiße Sport“ zu einem Volkssport geworden! In unserem Game treten zwei Tennis-Cracks gegeneinander an; sie schenken sich nichts; um jeden Ball wird gekämpft. Das Spiel basiert auf den Grundregeln des internationalen Tennis'. Hart umkämpfte Tie-Breaks sind ebenso an der Tagesordnung wie ein zermürbendes Fünfsatz-Spiel.
Sie haben hierbei die Möglichkeit, Ballgeschwindigkeit und Ballwinkel zu variieren. Aufgeschlagen wird per „Knopfdruck“. Ein Superspiel in 3 D-Effekt.

ZX-Spectrum DM 29,50



Der alte Magier will einen Zaubertrank brauen. Dazu benötigt er allerlei Zutaten.
Also ist er unterwegs, um Spinnen, Kraken, Pilze und andere Gegenstände einzusammeln. Doch Hexen, Fledermäuse und anderes Ungetier versuchen ihn daran zu hindern. Der Magier ist aber nicht hilflos!
Die Monster kann er mit Zaubersternen abwehren. Hat er eine Zutat gefunden, so muß er sie in den Topf werfen. Ein Spaß für die ganze Familie.



Postfach · D-3444 Wehretal 1 · Tel. 05651/40643

Adventu

Schlechter Geschmack?

Programm: Father of Darkness, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Central Solutions, 500 Chesham House, 150 Regent Street, London W1R 5FA, England

Dies ist ein Programm, das vor allem in Deutschland die Gemüter erhitzen, die Diskussion in Gang bringen wird. Die Rede ist von **FATHER OF DARKNESS** von **CENTRAL SOLUTIONS**. Bei diesem recht merkwürdigen Adventure, was die Story betrifft, muß man sich zunächst einfach mal fragen, welchen (Werbe-?) Zweck Central Solutions sich erhofft! Ich will Sie nicht länger auf die Folter spannen, lieber Leser: Dieses Adventure handelt von der Vernichtung **ADOLF HITLERS's** durch ein Zauberschwert aus dem alten **CORNWALL**. Normalerweise hätten wir den ASM-Lesern solch' ein Thema gar nicht zugemutet; ein Thema, das die Geschmacklosigkeit noch bei weitem übersteigt. Dennoch interessierte uns das Plot, die Story. Und die zweifellos mehr, als die graphische und textliche Darbietung „dieser Idee". Selbst in England, wo noch heute Comics übr den „bösen Deutschen" im Zweiten Weltkrieg zu haben sind, hat dieses Programm von Central Solutions nur Kopfschütteln verursacht. Die britischen Kollegen meinen, dieses „Spiel" könne das Deutschlandbild von heute gerade bei den Jugendlichen wieder verzerren. Mehr noch: die Kollegen tadeln vor allem die wahrlich geschmacklosen Kommentare auf dem Titelbild, wie „Tod den Nazis".

Doch noch einiges zur „Story": Sie reisen durch die Zeit. Suchen das Zauberschwert EXCALIBUR. Befragen MERLIN und töten dann den Dictator. Zur „Qualität des Spiels: fast der halbe Text ist unlesbar (gelbe Schrift auf blauem Untergrund), die Graphik dagegen ausgezeichnet; das Vokabularium gut, der Spielwert ...? Man möge mir verzeihen, wenn ich bei der Bewertung von FATHER OF DARKNESS auf die Noten für STORY UND ATMOSPHÄRE verzichtet habe. Einzige „Ehrenrettung": der Spielverlauf selbst ist ganz interessant. Dann fragt man sich doch, ob man nicht andere Charaktere hätte auswählen sollen, um aus einem guten 10-Marks-Spiel mehr „herauszuholen"?

Manfred Kleimann

Grafik	9
Vokabular	9
Story	–
Atmosphäre	–

„Bull-Shit!"

Programm: Wizard and the Princess, **System:** C-16, C-64, **Preis:** 39 Mark, **Hersteller:** Melbourne House, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

SAME OLD STORY – immer die gleiche Geschichte: **WIZARD AND THE PRINCESS** von **MELBOURNE HOUSE**, welches vor Jahren schon einmal für den APPLE zu haben war, bietet „Schonkost" in Sachen Adventure. Ich habe das Spiel auf dem **C-16** getestet. Besser gesagt: nach einigen Minuten das Gerät wieder abgeschaltet. Wie gewöhnlich ist der böse Zauberer wie der Teufel hinter der armen Seele – in diesem Fall die Prinzessin – her. Grafik über Grafik, kaum Text und ein besch... Vokabularium sorgten dafür, daß sofort Langeweile aufkaum. Um es gleich vorwegzunehmen: Wer Spaß an Kindergrafik und Wortspielchen mit beschränktem Vokabularium hat und die „ganze Geduld der Welt" aufbringt, dem sei dieses Spiel „empfohlen". Schade um die schöne Aufmachung. Viel Lärm um nichts!

hine



Grafik	7	**Vokabular**	2
Story	2	**Atmosphäre**	3

„Erst der Film, d



Programm: Buckaroo Banzai, **System:** Commodore 64, **Preis:** steht noch nicht fest, **Hersteller:** Adventure International, Post Office, Box-Number 786, Sutton Coldfields, West Midlands B75 7SL, England

Bereits seit fast zwei Jahren ist dieses Super-Adventure auf dem Markt. In Europa warten die Software-Freunde jedoch immer noch auf den Genuß von **BUCKAROO BANZAI** von **ADVENTURE INTERNATIONAL**! Der Grund: erst, wenn der gleichnamige Film der 20th Century Fox in europäischen Kinos anläuft, ist der Weg für das Adventure frei. Doch: So lange wollte ich nicht warten. Ich besorgte mir eine Commodore-Diskette aus den Staaten, um für Sie einen kleinen Blick in dieses Adventure zu werfen. Wie gewohnt, hat **SCOTT ADAMS** für dieses Abenteuer verantwortlich gezeichnet. Das allein garantiert schon Qualität, wie ich meine! Die Story: Buckaroo Banzai, ein ehemaliger Psychiater, hat einen Weg durch die Dimension der Zeit entdeckt. Buckaroo, halb Amerikaner, halb Japaner, reist nun mit Hilfe seines Super-Autos durch die Zeit. Dabei stößt er in der Zukunft auf die Rasse der Lectroids, die die Kontrolle über die Erde erringen möchten. Eigentlich wollte unser Held nur einen „Erholungsurlaub" verbringen, doch jetzt, wo die Lage ernst wird, bittet ihn der Präsident der Vereinigten Staaten um Mithilfe. Jetzt beginnt Ihr Adventure in der schönen Landschaft von Arizona. Einige Tips: Sie starten nun am besten von dem Yoyodyne Office in

Mastertronic Neuigkeiten!

Programm: Master of Magic, **System:** C-64 (in Bälde auch für Spectrum), **Preis:** 15 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, Kaiser Otto-Weg 18, 4770 Soest

Kaum ist eine Woche vergangen, schon wartet **MASTERTRONIC** schon wieder mit interessanten Neuigkeiten auf. Die bislang letzte Neuerscheinung (oh, Gott, vielleicht ist in diesem Augenblick schon wieder was Neues erschienen! mk)

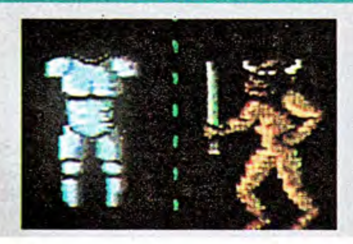
ann die Software!“



Trantham zum Kyn Mountain, um nach dem rechten zu sehen. Auf dem Weg dorthin wird Ihr Wagen schlapp machen, die Batterie fällt aus, der Sprit geht zur Neige. Sie sehen dann eine alte Tankstelle, wo Sie nach einigen nützlichen Dingen Ausschau halten sollten. Auch ein Supermarkt hat – natürlich – ebenfalls ein paar Utensilien, die Sie gut gebrauchen können. Achten Sie unbedingt darauf, daß Sie in der Hölle von Arizona etwas Trinkbares auftreiben!!! Wie von ADVENTURE INTERNATIONAL gewohnt, präsentiert man hier abermals ein Adventure, das nicht nur durch die einzigartige Graphik, sondern auch durch die hervorragenden Texteingabe-Möglichkeiten besticht. Das Vokabular ist sehr reichhaltig, das Programm „versteht“ sehr viel. Der Spielwert und die Atmosphäre profitieren stark davon! Bleibt nur zu hoffen, daß der Film von Bukkaroo Banzai so schnell als möglich bei uns in den Kinos ist, damit man auch in Europa in den Genuß dieses Adventures kommt. Wer allerdings jetzt schon in den Besitz von BUCKAROO BANZAI kommen möchte, der kan sich an die amerikanische Adresse wenden: Adventure International USA, Box 3435, Longwood. FL 32750, USA

Manfred Kleimann

Grafik	10	**Vokabular**	10
Story	8	**Atmosphäre**	9



ist der **MASTER OF MAGIC**, ein Adventure im **MODERN STYLE**. Beeindruckend, wie's gleich losgeht: Da fetzt nämlich der irre Sound von Rob Hubbard einen vom Hocker, auf dem man gerade Platz genommen hat, um einen unterhaltsamen Adventure-Abend zu verbringen. Sie bewegen sich durch Höhlengänge, sammeln Schätze auf und schlagen Angriffe von Monstern zurück, indem Sie denen Ihre Bannsprüche entgegenschleudern. Waffen gibt es natürlich auch in Hülle und Fülle! Der Bildschirm ist unterteilt in mehrere Windows. Somit erhalten Sie in übersichtlicher Weise wichtige Informationen über die Textinformation, die Eingabemöglichkeit, die bildliche Darstellung von Monstern oder Gegenständen, die Sie bei sich tragen. In der oberen linken Bildschirmhälfte erscheint eine Mini-Karte, die Ihren Standort wiedergibt. Ganz unten – wie gewohnt – die Texteingabezeile. Fazit: Es ist ein Adventure der neuen Generation, sehr gut mit Graphik bebildert, hat einen hohen Spielwert und ist für 15 Mark (inklusive Rob's phantastischer Musik) ein Programm, an dem man nicht vorbeigehen kann. Gehört in jede Sammlung! *fripp*

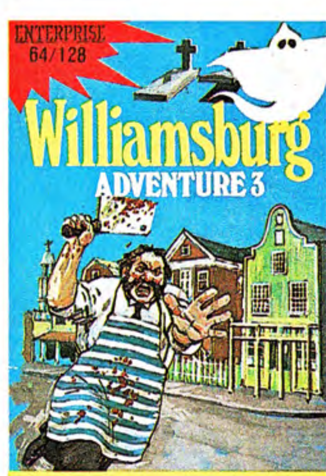
Grafik	10
Vokabular	(nicht nötig)
Story	10
Atmosphäre	10

Three of a kind

Programme: Williamsburg Adventure/Ultimate Adventure/ Castle Dracula, **System:** Enterprise, **Preis:** ca. 26 Mark, **Hersteller:** MICRODEAL, 41, Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, England

Die bekannte und „vielseitige“ Firma MICRODEAL (beschäftigt sich mit den sogenannten „Außenseiter-Computern“) hat drei weitere ENTERPRISE-Adventures auf den Markt gebracht. Diese sind „text only“, d. h. sie besitzen nur Eingabemöglichkeiten ohne jegliche Graphik-Unterstützung. Das bedeutet aber nicht, daß diese Adventures als langweilig zu bezeichnen wären. Im Gegenteil: Gerade der freie Speicherplatz läßt eine Vielzahl von Rätseln, Geheimnisvollem und Spannendem offen. **WILLIAMSBURG** ist die gefährliche und spannende Geschichte eines LONESOME TRAVELLERS, der auf der Suche nach „seinem vollkommenen Ziel“ ist. Gefahr ist „angesagt“, wenn er in der Taverne seine Zeche nicht bezahlt. Ein Tip: Bezahlen Sie, was Sie verzehrt haben, und verlassen Sie den Ort des Grauens. Ansonsten werden Sie das Hackbeil des Wirtes alsbald im Nacken zu spüren bekommen! **CASTLE DRACULA** ist die bekannte Geschichte vom transsylvanischen „Monster“. Sprechen Sie mit den Menschen, denen Sie begegnen, verlangen Sie Hilfestellung. Nur dann wird Ihnen der Weg zur CASTLE geebnet. **ULTIMATE** ist das Adventure, bei dem Sie ganz schön ins Schwitzen geraten, wenn Sie einem geheimnisvollen Schatz auf der Spur sind. Zu Beginn des Spiels befinden Sie sich auf einem Marktplatz. Dort erfahren Sie durch Umsicht und Ausfragen der Personen, wo und in welcher Weise Sie die „dicke Kohle“ finden können. Seien Sie aber auf der Hut: Überall lauern Gefahren, die Sie zu Tode bringen! Falls Sie alle sieben Schätze gefunden haben sollten, winkt Ihnen ein Bonus von £1000. Kehren Sie mit Ihren „Errungenschaften“ zum Marktplatz zurück. Dort wartet eine weitere (positive) Überraschung auf Sie ... Die Adventure-Serie von MICRODEAL ist eine sehr durchdachte, aber doch bisweilen langweilige „Geschichte“. Es ist eben keine Graphik vorhanden. Die Eingabemöglichkeiten beschränken sich jedoch nicht nur auf die „billige“ Zwei-Wort-Methode“. Trotz allem wäre eine Verbesserung dieser Programme – denkt man einmal an die blitzsauberen Graphik-Eigenschaften des ENTERPRISE – vonnöten. *(mk)*

Grafik	**(keine vorhanden)**
Vokabular	8
Story	7
Atmosphäre	6



21st Century Schizoid Man

Programm: TREKBOER, **System:** Dragon/Tandy Colour TRS-80, **Preis:** ca. 28 Mark, **Hersteller:** MICRODEAL, 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall, PL25 5JE, **Vertrieb:** Karsten Ludwig, Dreicheichstr. 27, 6057 Dietzenbach

Kaum zu glauben, aber wahr: MICRODEAL ist mit dem Super-Adventure TREKBOER für den DRAGON und den TANDY ein Meisterwerk gelungen. Nicht, daß ich an den „Qualitäten" von MICRODEAL oder den Rechnern zweifele, vielmehr versetzte mich in Erstaunen, daß überhaupt noch (beachtet man mal die Verkaufszahlen von Dragon und Tandy!) solch' gute Produkte hergestellt werden. In England scheint vermutlich immer noch ein großer Bedarf für diese sogenannten „kleinen Rechner" zu bestehen.

TREKBOER ist ein etwas „nichtssagender" Titel. Zunächst vermutete ich, es handele sich um ein flämisches oder niederländisches Abenteuer. Doch, weit gefehlt. Dazu etwas später. Zum Spiel: Sie befinden sich an Bord des Raumschiffs TREKBOER, ein Sternenschiff, das im 21. Jahrhundert die Galaxien erforscht. Nötig wurde diese Mission, da die Erde von einem unheimlichen Virus verseucht worden ist. TREKBOER und seine Besatzung stoßen bis an die Grenzen des Universums, um ein Gegenmittel aufzuspüren. Die Menschheit ist in Gefahr. Nur, wo soll man suchen? Wo gibt es Hinweise? Der Name des Starships gibt den ersten wichtigen Hinweis. Ich habe zwar versucht, alles mögliche anzustellen, um aus dem Namen „schlau zu werden", doch vergebens. Es ist ein kniffliges und reizvolles Rätsel. Vielleicht können Sie diesem Geheimnis eher auf die Spur kommen, denn vielleicht gibt die wörtliche Übersetzung von TREKBOER (südafrikanisch/burisch für TREK = Auswanderung und BOER = Bure) eine kleine Hilfe? Ein extra Tip: Machen Sie nicht wie ich den gleichen Anfangsfehler: Öffnen Sie auf keinen Fall die „hatch-door". Folge: Sie verglühen im Weltall!

Das Adventure selbst besticht sowohl bei der DRAGON- wie bei der TANDY-Version durch eine ausgezeichnete (HI-RES) Graphic. Jeder der einzelnen Räume ist dermaßen gut animiert, daß einem der Spaß an diesem Adventure so schnell nicht vergeht. Wie gewohnt, ist der Graphic-Teil am oberen Bildschirm-Rand angesiedelt, während Textinformation und Eingabemöglichkeiten sich in der unteren Hälfte des Screens befinden. Der Aufbau von TREKBOER ist sehr übersichtlich und kann gewisse Ähnlichkeiten mit den Super-Adventures von ADVENTURE INTERNATIONAL nicht verleugnen. Das Vokabular ist recht umfangreich, allerdings sind nur Zwei-Wort-Befehle möglich. Was mir besonders gut gefiel, waren die verschiedenen Abkürzungen für einige Befehle. Neben den „üblichen" (also N, S, E, W, D, U, I) verfügt TREKBOER über „P" für Put, „G" für Get und „L" für Look. Somit ist ein „schnelleres" Spiel möglich. Desweiteren gibt es die Möglichkeit, mit dem Befehl: GET ALL mehrere Dinge/Objekte auf einmal aufzunehmen. Dies ist eine gute Idee, die wohl auch bei ADVENTURE INTERNATIONAL „abgeschaut" wurde. Fazit: Die Graphiken sind ausgezeichnet (sogar interne Bewegungen und Flashing sind vorhanden), das Spiel ist sehr interessant! Für beide Rechner (Dragon und Tandy) ist TREKBOER ein Programm, das in keiner Sammlung fehlen darf. Schade nur, daß es dieses Adventure nicht auch für andere Rechner gibt!



Manfred Kleimann

Grafik	10	Vokabular	9
Story	10	Atmosphäre	10

„Satire der Ringe"



● Map of Bored of the Rings.

Programm: Bored of the Rings, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 25 Mark, **Hersteller:** Delta 4 (SilverSoft), The Shielding, New Road, Swanmore, Hants S03 9PE, England

BORED OF THE RINGS (ein Wortspiel aus Lord of the Rings) von **DELTA 4** ist ein weiteres Adventure mit satirischem Charakter. Amusement und gute Spielidee gehen hierbei Hand in Hand, das ist wichtig! Um die bekannten Urheberrechte zu „umgehen", hat DELTA 4 dieses Abenteuer als eine Schöpfung von J.R.R. T*lk**n „ausgegeben". Was bei diesem Adventure herauskam, ist ein Spiel in einer „merkwürdigen" Atmosphäre, halb humoristisch, halb „ernsthaftes" Fantasy-Abenteuer. Lustige Notiz am Rande: Der einzige Grund, warum Sie den RING tragen, ist, daß Sie zu dumm sind, dies zu verhindern. Das Programm selbst, in drei Teile aufgespalten, stellt für den Spieler eine echte Herausforderung dar und hat eine „dichte" Atmosphäre. Die Graphik ist mit dem Illustrator produziert; während der Quill den textlichen Job übernommen hat. Die Schriftart ist mittelalterlicher Natur, die Bilder ausgezeichnet. Das Vokabular ist sehr gut zu gebrauchen, der „Eingebung" Ihrerseits sind keine Grenzen gesetzt. Allerdings, obwohl Verballhornungen von Personen-Namen aus Tolkiens Geschichte auftauchen, sollte man sich doch ein wenig mit dem „Thema" beschäftigt haben, das Buch kennen. Das ist von enormem Nutzen. Bedenkt man vor allem, daß das Adventure zu einem günstigen Preis angeboten wird, so möchte ich Ihnen zurufen: „Zögern Sie nicht, es heute noch zu bestellen!"

Grafik	9
Vokabular	8
Story	10
Atmosphäre	10

Geheimnisvoll

Programm: Swords and Sorcery, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** PSS, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG, England

Es bedurfte schon einer langen Vorbereitungszeit (18 Monate), um ein Adventure zu kreieren, welches mit dem „neuen" MIDAS-System verwirklicht wurde. Was bei **SWORDS AND SORCERY** von **PSS** herauskam, kann sich sehen lassen! Es ist eigentlich auf den ersten Blick ein ganz normales Drachen- und Kerker-Abenteuer. Auf Ihrem beschwerlichen Weg durch die unterirdischen Höhlen treffen Sie verschiedene Monster an, mit denen Sie (auch) reden können. Ein Tip: „Grüßen" Sie immer erst das Monster, bevor Sie mit ihm reden! Sie können auch manche Monster mit Futter „bestechen", zwingen Sie es zur Unterwerfung (mit COMMAND), bevor Sie die nötigen Informationen aus ihm herauskriegen möchten. Ohne die „Bestechung" werden Sie nie ans Ziel Ihrer Wünsche kommen. Wichtig ist vor allem die Startphase: Es gibt da einige „Personen", die Ihnen sehr nützlich sein werden: „Yama" verleiht Ihnen 99 Leben; „Bog" verbessert Ihre Fechtkünste; „Iva Vestov" fördert Ihre Stärke; „Iscath" zeigt Ihnen, wie Sie auch ohne Waffen tüchtig kämpfen können. Es gibt noch eine weitere Anzahl an hilfreichen und auch feindlich gesinnten Charakteren, deren Eigenschaften Sie herausfinden müssen. Der Bildschirm ist in vier Abschnitte unterteilt: Links die Graphik; rechts die Status-Anzeige; darunter die Textinformation und am unteren Bildende das Menue. Fazit: „Es ist nicht alles Gold, was glänzt", doch auch Silber ist ein schönes Metall! Ein gelungenes Adventure! *rob*

Grafik	9	**Story**	8
Vokabular	8	**Atmosphäre**	9



„Nur Schwarz auf Weiß"

Programme: Zkul & West, **System:** Commodore-64, QL, Atari ST, **Preis:** (Atari ST) ca. 100 Mark, **Hersteller:** Talent Computer Systems, Curran Buildings, 101 St James Road, Glasgow G4 ØNS, Schottland

Die Firma **TALENT** hatte in jüngster Vergangenheit mit zwei „text only"-Adventures für Commodore und QL von sich reden gemacht. Die Stories und Spielmöglichkeiten von den Programmen **ZKUL** und **WEST** waren als gut zu bewerten. Nun schickte man sich an, diese Adventures für den **Atari ST** zu konfektionieren. Doch: das ging „in die Hose". Neben dem Titelbild, das graphisch als brillant zu bezeichnen ist, bleibt es bei der „text only"-Version – alles nur in Schwarz/Weiß!

ZKUL ist die Geschichte einer unterirdischen Lebensgemeinschaft von „fetten Gnomen". Dort gilt es, Schätze einzusammeln.

WEST dagegen führt Sie in das Amerika des 18. Jahrhunderts. Hier geht's um Bankräuber, Klapperschlangen und Pioniergeist.

Alles in allem gesehen sind ZKUL und WEST eine einzige Enttäuschung; und zwar nicht nur wegen der recht simplen Stories und der Nichtausnutzung der hervorragenden Atari ST-Graphikmöglichkeiten, sondern auch durch ein Vokabular, das als recht dürftig angesehen werden muß. Für den Anfänger eines Adventures kommen beide Programme zwar gerade gelegen; für den Besitzer eines ATARI ST dagegen sind sie eine herbe Enttäuschung! *Robert Fripp*

Grafik	0
Stories	3
Vokabular	4
Atmosphäre	6

Was ist das für eine merkwürdige GUMMIZELLE?

Programm: Asylum, **System:** Atari, C-64, **Preis:** ca. 36 Mark (Disc), **Hersteller:** Screenplay, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

Das „Gummizellen-Adventure" wurde vor einiger Zeit für den TRS-80 und APPLE geschrieben. Jetzt ist es wieder, zum „Leben erweckt", für ATARI und C-64 zu haben. Die Rede ist von **ASYLUM** von der Firma **SCREENPLAY**. Gleich vorweg: Bei der C-64-Fassung sind die Graphiken natürlicher als bei der **Atari-Fassung**, die für Sie getestet wurde. (Beide Versionen sind auf einer Diskette!) Das Adventure, welches eigentlich gar keines ist, hat eine recht einfache Story: Sie wachen in einer Zelle auf, die nur mit einem Tisch und einem Bett möbliert ist. Unter Ihrem „Hintern" befindet sich Ihre Kredit-Karte. Nun bewegen Sie sich per Cursor-Tasten durch verschiedene Labyrinthe, drei an der Zahl mit vielen Seitengängen, die einige nette wie „tödliche" Überraschungen bieten. Auf dem Wege in die Freiheit begegnen Ihnen drei Bekannte, ein Schönheits-Chirurg, ein Sprachforscher und ein Terrorist. Sie können denen ebenfalls bei der Flucht helfen bzw. diese daran hindern. Das Vokabularium ist sehr eingeschränkt. Merkwürdige Abkürzungen, wie „U D W CARD" („Unlock Door With Card") sind ganz hilfreich, um schnell vorwärts zu kommen. Doch: Bei der VOCAB-Abrufung erscheinen einfach zu wenig Vokabeln, die auf den ganzen Wortschatz nicht schließen lassen. Beim Test ergaben sich auch „einige Schwächen", was einfache Kommandos anbelangte, die das Programm nicht verstand. *hine*

Grafik	9
Vokabular	7
Story	6
Atmosphäre	7



Die Zeit wird knapp – ein Krimi!

Programm: Borrowed Time, **System:** Atari ST, C-64, Amiga, **Preis:** (Disketten) C-64 – 59 Mark, Atari ST/Amiga – 89 Mark, **Hersteller:** Activision Deutschland, Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76

Das hatte ich mir einfacher vorgestellt, als ich die Atari ST-Version von BORROWED TIME eingeladen hatte. **BORROWED TIME** (etwa: die Zeit wird knapp!) von **ACTIVISION** ist fast wie ein „lebendig gewordener Roman". Dieses wahrlich reichlich bebilderte Adventure, das ich auf dem ATARI ST getestet habe, ist in der Story recht ungewöhnlich. Activision hat mit Borrowed Time eine neue Art dieses Genre begründet, die sehr sehr interessant für alle diejenigen sein wird, die bislang die „klassischen" Adventures ablehnten. Es enthält über 70 Bilder in HI-RES und teilweiser Animation. Eine einfache Bedienung wird durch die Windows und Menues gewährleistet. Zur Story: Nachdem ich mir den Demo-Modus zu Gemüte geführt hatte, wußte ich schon, was jetzt auf mich zukommt! Ich war „urplötzlich" ein Gejagter; ein Kampf um Leben und Tod entbrannte. Ich mußte nun meinen „eigenen„ Möder finden, bevor der zum Schlag ausholt. Ich setzte also meine lockere Detektiv-Miene auf und begann zu suchen. Wem sollte oder konnte ich aber trauen? Die tolle Atmosphäre des Programmes verwandelte sich bei mir alsbald in eine Paranoia.

Die Verfolgungsangst quälte mich; der Reiz aber, weiterzuspielen, wuchs von Sekunde zu Sekunde. So begann ich, mir die unterschiedlichen Charaktere näher anzuschauen, wichtige Details zu notieren, um aus den 20 „Mitbewerbern", von denen einer mir seinen Atem in den Nacken hauchte, den richtigen herauszufinden. Die „Zeit war knapp", das war klar! Natürlich war ich nicht der beste, erfindungsreichste Detektiv. Schon mich fast am Ziel wähnend, schlug der Bursche zu. Sch..., ich war dahin! Vielleicht können Sie es besser als der „müde Tester" von ASM. Jedenfalls werden auch Sie es nicht sehr leicht haben. Ein letzter Tip: Falls Sie ebenfalls so schnell hops gehen sollten, tragen Sie's mit Fassung und erfreuen Sie sich an den herrlichen Bildern! *mk*

Grafik	10
Story	9
Vokabular	9
Atmosphäre	10



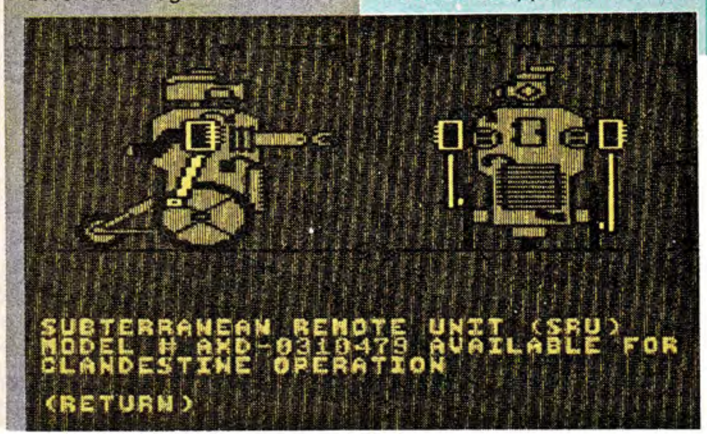
„Hacking just for fun?"

Programm: Hacker, **System:** Spectrum, C-64, Atari 600/800 XL, Schneider, Atari 520 ST, **Preise:** (Kass) alle 39 Mark; (Disk) alle 59 Mark, Atari ST 89 Mark, **Hersteller:** Activision Deutschland, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76

Von „aller Welt" gelobt, ging **HACKER** von **ACTIVISION** ins Software-Rennen. Ob Hacker jedoch als „Renner" zu bezeichnen ist, scheint zumindest fraglich. In welche „Schublade" soll man dieses Spiel nun einordnen? Ist es Arcade? Action? Adventure? Diese Frage ist nur sehr schwer zu beantworten. Fest steht, daß die Suggerierung HACKER zunächst ganz schön auf den Verkaufserfolg abzielte. Denn: Wer möchte nicht gern einmal ein Hacker sein und in verschiedenen Datensystemen herumwühlen? Doch: Wer kann sich schon die Telefongebühren leisten? So hat ACTIVISION ein „Hacker-Spielchen" herausgebracht, von dem nun die Spectrum- und C-64-Version getestet wurde.

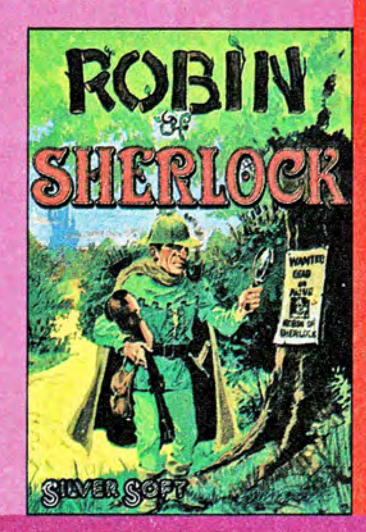
Am „Anfang war das Wort": in unserem Falle der Begriff LOG ON. Ab jetzt (schon) ist der Spieler – wir meinen den Hakker – auf sich allein gestellt. Tippt man nun etwas ein (und wenn es auch der größte Schwachsinn ist), erscheint die Meldung: „HELP", um weiterzukommen. Sowohl bei der Spectrum- wie bei der C-64-Fassung, wobei sich beide nur durch die etwas bessere Graphic vom 64er unterscheiden, kann man nun getrost viermal hintereinander ENTER (Spectrum) oder RETURN (64) drükken, und siehe da, man ist drin im „Hacker-Programm".

Danach folgt der „Berechtigungstest", bei dem verschiedene Teile einer Maschine erkannt und bestimmt werden müssen. Bei einer Falscheingabe beginnt der gleiche Test auf's Neu... Hat man diesen Test endlich hinter sich, fängt das eigentliche Spiel an. Nun gilt es, mehrere Teile eines Dokumentes von Spionen, die sich in verschiedenen Städten aufhalten, „abzutauschen". Um an diese Orte zu gelangen, benutzt der „Hacker" eine Art TUBE (Untergrundbahn). Schon nach kürzester Zeit kann man die Bahn nicht mehr sehen, weil ein Teil der Maschine ausgefallen ist. So fährt der Spieler blind wie ein Maulwurf durch die Gegend. Ist es nun gelungen, einen Spion aufzuspüren, so muß man mit diesem verhandeln. Denn: der will Geld, ein Gebot für sein Dokumententeil. „Fairerweise" muß man zugestehen, daß nicht jeder Agent nur auf den „Mammon" scharf ist: Manchmal genügt auch eine handsignierte, kostbare Beatles-Platte, um ihn „zufriedenzustellen". Ein Manko: Die vorgegebene Zeit, um diese Aufgabe zu lösen ist denkbar knapp: Hat man alle





● Wundervolle „Kreuzung"!



Programm: Robin of Sherlock, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 28 Mark, **Hersteller:** Silver Soft, Studio 7D, King's Yard, Carpenters Road, London E15 2UD, England
Klasse! Selten so gut amüsiert! Wer dafür verantwortlich war, wollen Sie wissen? Es war der „Bastard", die Kreuzung zwischen Robin Hood und dem ebenfalls legendären Sherlock Holmes. **SILVER SOFT** hat eine Figur geschaffen, die nicht nur Amusement garantiert, sondern auch „in der Lage ist", den Adventure-Freund eine Bomben-Story zu liefern. **ROBIN OF SHERLOCK** heißt der Held dieser Geschichte. Die Story ist nicht ganz so ernst zu nehmen. Es geht um die Verbrechensklärung im „Raum Nottingham – London". **HOLMES-HOOD** streunt durch den Wald, durch die City, spürt Verdächtige auf und löst den Fall auf seine Art und Weise. Sehr starke satirische Züge trägt dieses Adventure von SILVER SOFT; und gerade die machen das Abenteuer zu einem unterhaltsamen Abend! Der „Spielplatz" ist gewaltig; die Graphik überzeugend die Satzeingabe brillant. Zugegeben, das Vokabular könnte umfangreicher sein. Doch durch die guten Ideen, die teilweise überraschenden Staffage-Elemente (Schlümpfe tauchen auf!) und durch „unverschämten" Anachronismus wird dies schnell wettgemacht! Das Programm besteht aus drei Teilen. Es gibt ein Bonus-Programm, welches eine (recht merkwürdige) Karte von London und die Begegnung mit der Pop-Gruppe BRONSKI BEAT beinhaltet. Ein Fest für alle Adventure-Freaks! *mk*

Grafik	10
Vokabular	9
Story	10
Atmosphäre	10

● Paradiesische Zustände

Programm: The Worm in Paradise, **System:** MSX, C-64, Spectrum, Atari, BBC, Schneider, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Level 9, 229 Hughenden Road, High Wycombe, Bucks., England
THE WORM IN PARADISE von **LEVEL 9** ist der Abschluß einer Science-Fiction-Trilogie, die mit dem legendären SNOWBALL begonnen hatte. Das Adventure läuft schon einige Zeit für die „bekannten Rechner". Die Atari-, BBC- und MSX-Versionen folgten. Ich habe mir das „etwas andere" Adventure auf dem **MSX** angeschaut. Level 9 hatte über ein Jahr an einem neuen Adventure-System herumgebastelt. Was dabei herauskaum, ist ein Parser („Satzaufschlüssler"), der mit einem Vokabular von über 1000 Wörtern arbeiten kann! Sie brauchen auch keine Däumchen mehr zu drehen, wenn Sie auf den Bildaufbau warten: Noch während sich die Graphik entwickelt, ist das Programm füre Ihre Eingabe bereit. Die Story: Sie befinden sich auf dem Planeten Enoch, der von einer rechtsradikalen politischen Organisation beherrscht wird. Ihre Aufgabe ist es, mit Hilfe von Tricks ein Mitglied der „Partei" zu werden. Verschiedene Aufgaben in der richtigen Reihenfolge lassen Sie ganz weit nach „oben" gelangen. Das Adventure ist sehr gut aufgebaut, verfügt über eine ausgezeichnete Logik, so daß auch der Anfänger schnell damit zurecht kommen kann. Ein Tip: Wenn Sie es nicht schaffen sollten, wieder nach Hause zu gelangen, versuchen Sie es mit den „Enochschen Verkehrsmitteln"!
Das Programm versteht ganze Satzsequenzen: Z. B. Get the bench and Go West then Drop bench. Oder: Examine all but the tree, Gun and Worm then Go Down. Solch' einen „Service" findet man nicht bei jedem Adventure. Über 200 gute Graphiken wirken sich auf die atmosphärische Spannung aus. *Robert Fripp*

Grafik	9
Vokabular	10
Story	9
Atmosphäre	10

● „Dracula – in Deutsch"

Programm: Dark Powers, **System:** Schneider, **Preis:** (Disc) 79 Mark, **Hersteller:** Joachim Günster, Mühlenstraße 12, 5431 Boden
Ein dunkler, nebliger Novemberabend im Jahre 1890: Ein einsamer Reiter wird des nachts von wilden, dunklen Gestalten überfallen und schließlich niedergeschlagen. Als er wieder zu Besinnung kommt, befindet er sich in einem merkwürdigen Schloß. Jeder erinnert sich an den letzten Satz der Reiter: „Befreie uns von dem Dämon, und bringe uns den Beweis für seinen Tod!" Genau so fängt das Adventure **DARK POWERS** von **JOACHIM GÜNSTER** an. Es handelt sich bei diesem „Dämonen-Vernichtungs-Abenteuer" nicht etwa um eine Catweazle-Story, nein, ein draculaähnliches Adventure wartet auf seinen Besitzer. Der Spieler muß in diesem **IN DEUTSCH GESCHRIEBENEN** Abenteuer-Game den Vampir, der in einem Schloß haust, aufspüren und ihn mittels eines Holzpflocks, der durch's Herz gejagt wird, töten. Das Adventure besticht durch seine Graphik und durch ein durchaus „brauchbares" Vokabularium. Denkt man einmal daran, wie wenig Adventures es in Deutsch für den Schneider gibt, so ist das Günstersche Unterfangen nicht hoch genug einzuschätzen. Dark Powers (Warum eigentlich dann ein englischer Titel?) basiert auf dem bekannten Zwei-Wort-Befehl. Es reagiert also z. B. auf die Befehle „nehme Hammer", „schüttel Buch" oder „sehe um". In der beigelegten Vokabelliste erfahren Sie mehr über den Wortschatz des Spieles. Die Story von Dark Powers ist recht simpel, die Eingabe- und Lösungsmöglichkeiten sind allerdings recht gut. Von Vorteil: In der „Dracula-Szene" kennt man sich als Spieler natürlich besser aus, als bei einem Science-Fiction-Thema; dies macht die „Gedankengänge" einfacher und das Spiel interessanter. Dennoch ist der Gesamteindruck von Dark Powers etwas „getrübt" durch den relativ hohen Preis (79 Mark), den man auf den Ladentisch legen muß. Das Spiel ist gut, aber die Preis-Leistung scheint nicht ganz zu stimmen. *rob*

Grafik	8	**Vokabular**	8
Story	6	**Atmosphäre**	9



Teile des Puzzles mühevoll und relativ schnell beisammen, so muß man schon wieder von vorn beginnen.
Fazit: Einmal abgesehen, daß das Spiel mit „Hacken" sehr wenig am Hut hat, so wird man auch von der primitiven Graphik enttäuscht sein (zugegeben, die C-64-Graphik ist etwas besser, aber dennoch ungenügend). Was einem ganz schön an die Nerven geht, ist der „Sound", der in einem schrillen Piepsen besteht, sobald ein Buchstabe über den Bildschirm geht. Anmerkung: Bei manchen Hinweisen seitens des Computers kommen recht lange Sätze (also „viele" Buchstaben) vor. Wer's aber mag … *ss/mk*

Grafik	4	**Sound (Spectrum)**	1
Spielidee	4	**Spielmotivation**	3



Neues für Figurbewußte

Programm: Your Health, **System:** Schneider, **Preis:** 28,– DM, **Hersteller:** Hisoft, 180 High St. North, Dunstable LU6 1AT

Keinesfalls in ihrer Existenz bedroht fühlen müssen sich Ärzte und Mediziner durch das neue Programm **YOUR HEALTH** aus dem Hause **HISOFT,** welches sich in der Vergangenheit weniger auf dem Gebiet der Medizin denn als Hersteller hochqualifizierter Computer-Utilities einen Namen machen konnte.

So erspart denn auch Your Health (Ihre Gesundheit) keineswegs, wie es der Titel an sich vermuten läßt, den Gang zum Hausarzt; vielmehr soll das Programm Hilfestellung bei Planung und Durchführung einer Diät geben. Man wird sich also vergebens mit Fragen zu verschiedenen Krankheitssymptomen Rat bei Your Health einholen – verwendbar ist das Programm einzig bei Problemen mit Schon- und Diätkost. Hier aber leistet Your Health recht passable Arbeit. Sollten Sie bereits einen Wochen-Ernährungsplan aufgestellt haben, so können Sie Ihre Diät durch den Computer überprüfen lassen.

Das Programm beinhaltet eine Reihe von Listen mit Nahrungsmitteln; Sie müssen nun die in Ihrer Diät auftauchenden Speisen und die bereits konsumierten oder vorgesehenen Mengen in den Computer eingeben, welcher die Daten umgehend analysiert und Ihnen hilft, die Qualität Ihres Diätplans richtig einzuschätzen. Sie erfahren, wieviel Kalorien, Proteine, Vitamine, Mineralien, Zucker, Fett und andere Grundbestandteile die in Ihrem Ernährungsplan aufgenommenen Speisen enthalten.



Ich bin der Ansicht, Your Health ist ein recht annehmbares Programm, wenn auch der Titel zu irreführenden Mutmaßungen Anlaß gibt. Und dennoch stellt sich die Frage, ob sich die Anschaffung rentieren wird – eine simple Kalorientabelle leistet da sicher gleichgute Dienste. *(bez.)*

Handhabung	7
Aufbau	7
Effekt	2
Preis/Lstg.-Verh	0

Zweimal Langenscheidt

Programm: Vorsicht – Vokabeln greifen an! **System:** C-64, **Preis:** Engl., Franz., Latein je 49,– DM (Disk.), **Hersteller:** Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München

Seiner erfolgreichen Reihe von Lernprogrammen fügte **LANGENSCHEIDT** nun noch zwei weitere Neuveröffentlichungen hinzu: **VORSICHT – VOKABELN GREIFEN AN!** und **WÖRTERRENNEN MIT SYSTEM.**

„Vorsicht – Vokabeln greifen an!" ist erhältlich für Lernende der englischen und französischen Sprache sowie für solche, die sich mit Latein auseinanderzusetzen haben. Wie bei allen Lernprogrammen, die für Lernende der ersten Unterrichtsjahre erstellt wurden, versucht Langenscheidt auch hier, durch die Kombination Spiel/Unterricht das Lernen zu erleichtern.

„Vorsicht – Vokabeln greifen an!" ist ein Programm zum Testen und Lernen des englischen Grundwortschatzes. Es können die 1500 wichtigsten Wörter eingeübt und getestet werden, wobei der Wortschatz, nach Sachgebieten unterteilt, vermittelt wird.

Die Spielidee ist einfach, aber effektvoll: Ein englisches Wort wandert von der linken Seite des Bildschirms auf den Namen des Spielers zu, der am rechten Rand des Monitors steht. Der Name wird ausgelöscht, wenn der Spieler nicht rechtzeitig die Übersetzung des englischen Wortes parat hat. Hierzu muß die Nummer der richtigen Übersetzung eingegeben werden, was in etwa nach dem Multiple-Choice-Verfahren abläuft. Am unteren Bildschirmrand werden jeweils vier Wörter eingeblendet, von denen eines das zur Übersetzung der englischen Vokabel zutreffende ist.

Variationsmöglichkeiten sind die Umkehr der Sprachrichtung, Steigerung der Geschwindigkeit, Fehlerauflistung und anderes mehr.



Handhabung	8
Lernanreiz	8
Lerneffekt	7
Lehrmethodik	7

Programm: Wörter-Rennen mit System, **System:** C-64 (Engl.), Apple II (Deutsch), **Preis:** 49,– DM (Engl.), 69,– DM (Deutsch), **Hersteller:** wie oben

Ein weiteres Lernprogramm aus dem Hause Langenscheidt: WÖRTER-RENNEN MIT SYSTEM. Das Spiel mit Lerneffekt wird angeboten in Deutsch und Englisch. Ich habe mir letztere Version einmal für Sie angesehen.

Das Programm dient zum Erlernen der wichtigsten englischen Hauptwörter. Mit „Wörter-Rennen mit System" lassen sich die wichtigen Substantive des englischen Grundwortschatzes in der der Langenscheidt-Methode typischen Weise spielerisch einüben und lernen. Der Wortschatz kann, nach Sachgebieten geordnet, abgerufen und eingeübt werden, wobei sowohl mündliches als auch schriftliches Vorgehen möglich ist. Mit dem eigentlichen Spiel, dem „Wörter-Rennen", kann das Gelernte angewendet werden.

Die Quelle für die rund 2 000 Hauptwörter ist „Langenscheidts Grundwortschatz Englisch".



Die Spielidee: Der Computer nennt nach dem Zufallsprinzip ein Thema, beispielsweise „Essen und Trinken". Der Spieler tippt nun Hauptwörter ein, die ihm zu diesem Thema einfallen. Je nach Wortlänge „rennen" diese Wörter in bestimmte Spalten, wobei man entweder allein gegen die Uhr oder gegen andere Spieler antreten kann. Das Spiel ist beendet, sobald eine der Spalten gefüllt ist. Zeitkontrolle und auf dem Bildschirm eingeblendete Blumen als Belohnung sorgen dafür, daß das Spiel unterhaltsam präsentiert und das Lernen in angenehmer Weise ermöglicht wird. „Wörter-Rennen mit System" kann mit maximal vier Spielern gleichzeitig gespielt werden. *(bez.)*

Handhabung	8
Lernanreiz	9
Lerneffekt	9
Lehrmethodik	9

Sport ... 1 – Chemie ... 6?

Programm: Chemical Formulae, **System:** Spectrum, **Preis:** 35,– DM, **Hersteller:** Eclipse Software, 79 Ardrossan Gardens, Worcester Park, Surrey KT4 7AX

Stehen auch Sie mit den Naturwissenschaften, respektive mit der Chemie, auf Kriegsfuß? Mich zumindest befällt noch heute das kalte Grauen, wenn ich an meine verzeifelten und letztlich doch vergeblichen Bemühungen während der Schulzeit zurückdenke, als ich mich mit diesem „hochinteressanten" Wissensgebiet herumschlagen mußte. Englisch und Deutsch, Mathematik und Biologie, Sport und Kunst – dem allen konnte ich noch einen gewissen Reiz abgewinnen. Aber sobald man auf die Chemie zu sprechen kam, wollte sich mir beim besten Willen kein Wort mehr über die Lippen quälen. Sollte es Ihnen ähnlich ergehen, sollten auch Sie im Perioden**system** einfach kein System entdecken können, so kann Ihrem Problem jetzt vielleicht Abhilfe geschaffen werden. Mit **CHEMICAL FORMULAE** hat die englische Firma **ECLIPSE SOFTWARE** ein Programm veröffentlicht, das sicher bei vielen auf Interesse treffen wird.

Chemical Formulae enthält eine Aufstellung der chemischen Elemente und gibt konkrete Informationen über Formeln, Wertigkeit, Struktur, Atom-Gewicht, Schmelz- und Siedepunkt. Sind Sie nun beispielsweise brennend daran interessiert, Näheres über Tetrachlorkohlenstoff zu erfahren (der Fairness halber: ich habe noch nie davon gehört – ich mußte es in meinem inzwischen schon etwas vergilbten und reichlich verstaubten Chemielehrbuch nachschlagen), so kann Ihnen mit Chemical Formulae bestimmt auf die Sprünge geholfen werden.

Obwohl das Programm in Basic geschrieben wurde, arbeitet es schnell genug. Zwar muß man beim Eingeben der Daten auf absolut exakte Schreibweise achten (daß bei Schreibfehlern das Programm nicht arbeiten kann, liegt eigentlich aber auch auf der Hand), doch sind alle Begriffe übersichtlich und deutlich lesbar in einer der Programmkassette beigelegten Broschüre abgedruckt, die gleichzeitig eine gute Einführung in das Themengebiet „Chemie" darstellt. Obwohl von der Aufmachung her äußerst bescheiden präsentiert, ist Chemical Formulae doch ein überaus nützlicher Ratgeber. Der relativ hohe Preis läßt sich angesichts des enormen Aufwandes bei der Erstellung des Programmes entschuldigen.

Alles in allem: eine sinnvolle Ausgabe für all diejenigen, die mit der Chemie ihre Probleme haben. Hätte es so etwas nur schon zu meiner Schulzeit gegeben! *(bez.)*

Handhabung	**9**
Lernanreiz	**9**
Lerneffekt	**9**
Lehrmethodik	**9**

Music - Box

Sounds aus dem Computer!

Komponieren – leicht gemacht!

Programm: Music Construction Set, **System:** C-64, **Preis:** 35,– DM, **Hersteller:** Bertelsmann/Ariolasoft, Königsberger Straße 4, 4830 Gütersloh

Ich kann mich noch recht gut an meinen Musiklehrer erinnern und dessen verzweifelte Anstrengungen, uns Schülern das Notenlesen beizubringen. Ich weiß nicht genau, woran es lag, aber seine Bemühungen fielen nicht gerade auf fruchtbaren Boden.

Heutzutage ist das alles schon wesentlich einfacher geworden. Bewaffnet mit einem Computer, erhält jeder, und wenn er noch so unmusikalisch ist, die Chance, in die sphärischen Schwingungen (oder besser: Swingungen) musikalischer Gefilde vorzudringen.

Voraussetzung zur Anwendung von Sound-Programmen sind in den meisten Fällen ein Gefühl für Timing und richtiges Stimmen der „Instrumente" sowie Kenntnisse in der Notenschreibung. Doch durch das **MUSIC CONSTRUCTION SET** „ist das Leben noch ein klein wenig leichter geworden" – auch für diejenigen, die sich nicht gerade für begnadete Künstler halten. Ein wenig drängt sich der Vergleich mit Activision's Music Studio auf, welches in den Grundzügen die gleichen Dienste leistet wie das Music Construction Set, vielleicht von der Grafik her sogar noch eine Spur brillanter ist. Doch würde ich das Produkt aus dem Hause **ARIOLASOFT** der einfacheren Handhabung wegen in jedem Falle vorziehen.

Nach dem Einladen kann man wählen, ob man gleich die ersten Kompositionen in Angriff nehmen will, oder ob man sich zunächst das Demo anhören möchte. Dreizehn Stücke stehen zur Auswahl – von Bach bis Mozart –, die einen guten Vorgeschmack auf das breite Spektrum des Programmes geben.

Tatsächlich ist das Komponieren der Musik denkbar einfach. Auf dem Bildschirm eingeblendet werden eine Reihe von Windows, Noten und ein „unbeschriebenes Notenblatt". Nun wählen Sie sich eines der Windows aus, greifen sich eine Note heraus und übertragen diese mittels Joystick oder Keyboards auf das Notenblatt. Sobald Sie die Note gesetzt haben, ist sie zu hören, und nachdem Sie alle Noten „geschrieben" haben, spielt der Computer die fertige Komposition ab, indem Sie das Piano-Window anwählen.

Zugegeben, es dauert schon eine Weile, bis Sie eine Komposition mit Baßläufen, Melodien und Percussion fertiggestellt haben, aber das Ergebnis wird Sie für Ihre Arbeit voll und ganz entlohnen. Ein wirklich empfehlenswertes Programm. *(bez.)*

Soundausnutzung	**10**
Variabilität	**9**
Klangbild	**9**
Verwendung	**10**



Tschike, tschake, tosch!

Programm: The Music System, **System:** Schneider, C-64, **Preis:** 56,–DM (Kass.), 70,– DM (Disk.), **Hersteller:** Rainbird, Wellington House, Upper St. Martin's Lane, London WC2H 9DL

RAINBIRD's MUSIC SYSTEM in der Commodore-Fassung war ein sehr anspruchsvolles, zugleich aber auch anwenderfreundliches Programm, das unter Beweis stellte, wie vielfältig die „musikalischen" Möglichkeiten eines Computers sein können.

Nun hat Rainbird ein ähnliches Programm für den Schneider-Computer herausgebracht, der ja zu Recht in dem Ruf steht, daß er von seinen klanglichen

mens **SPECDRUM** – ausgedacht und bereits jetzt schon einen Bombenerfolg gelandet.

Bislang kannte man nur die relativ primitiven Soundeigenschaften des „eingebauten" Drums, z. B. in Casino-Keyboards oder die weitaus besseren – weil teueren – Drum-Synthesizer, die sich in den Preisklassen um 1200 Mark bewegen.

CHEETAH hat nun die „Lükke geschlossen", indem das „SpecDrum" (Interface + Kassette) entwickelt wurde. Das Programm ermöglicht Ihnen, die herrlichsten Wirbel auf Ihrem „Snare-(Spec) Drum" zu vollführen, Bass-Drum, Tom und Becken ganz so einzusetzen, daß ein „brauchbarer Sound" herauskommt.

Man bedenke schließlich, daß der Preis, der als vernünftig anzusehen ist, das Produkt zusätzlich interessant macht!

Das SPECDRUM hat folgende Merkmale: Ein Set von acht verschiedenen Drum-Sounds (Bass Drum, Hi-Hat, Becken, Hand Clapping, Snare Drum, Kuhglocke, High Tom und Low Tom). Bis zu drei dieser Elemente können simultan verwendet – „gemischt" – werden.

Auf der Kassette kann Songmaterial entnommen, selbst komponiert oder der „Spezial-Effekt" des Drums eingearbeitet werden.

Beim Test dieses „tschike-tschake-tosch-Gerätes" glaubte ich meinen Ohren nicht zu trauen. Was für ein Wunder für diesen Spectrum ist das „SpecDrum", dachte ich. Ich hatte nichts „Gutes" erwartet, wurde aber eines besseren belehrt. *rob*

Soundausnutzung	9
Variabilität	9
Klangbild	10
Verwendung	8

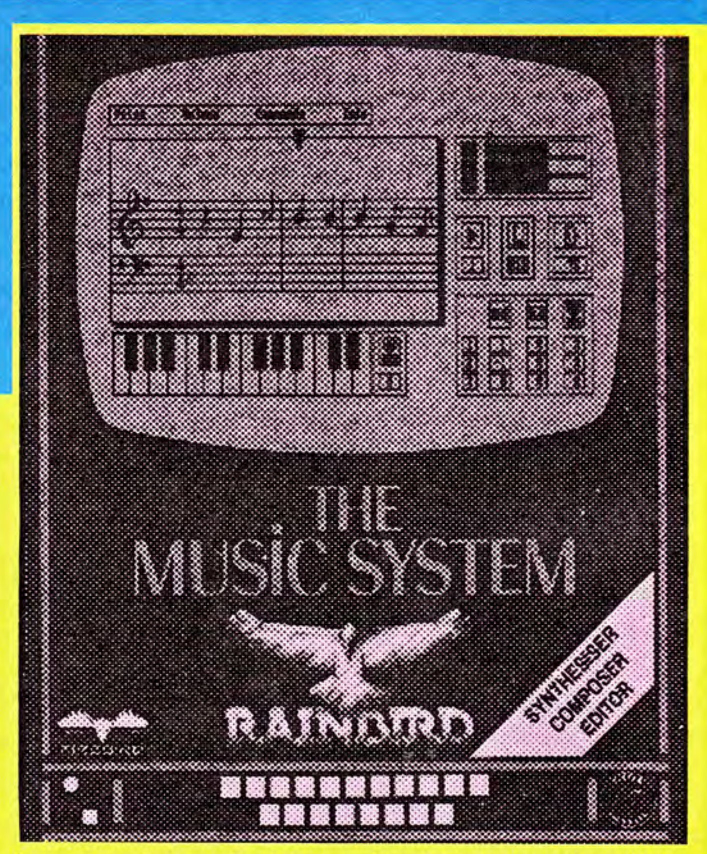
Werden dem Schneider endlich die Flötentöne beigebracht?

Programm: The Music System, **System:** Schneider C-64, **Preis:** 56,–DM (Kass.), 70,– DM (Disk.), **Hersteller:** Rainbird, Wellington House, Upper St. Martin's Lane, London WC2H 9DL **RAINBIRD's MUSIC SYSTEM in der Commodore-Fassung war ein sehr anspruchsvolles, zugleich aber auch anwenderfreundliches Programm, das unter Beweis stellte, wie vielfältig die „musikalischen" Möglichkeiten eines Computers sein können.** Nun hat Rainbird ein ähnliches Programm für den Schneider-Computer herausgebracht, der ja zu Recht in dem Ruf steht, daß er von seinen klanglichen



Möglichkeiten her recht beschnitten ist. The Music System für die Schneider-Maschine ist eine kuriose Angelegenheit. Optisch ganz hervorragend präsentiert, hat das Programm ausgerechnet mit dem Sound seine Schwierigkeiten. Umgekehrt wäre es besser gewesen! Ganz im Gegensatz zu der Commodore-Version wird den Schneider-Freunden leider nicht annähernd die gleiche klangliche Brillanz angeboten. Es klingt eher schon etwas kläglich, was der arme Schneider da von sich gibt – allenfalls für Zwecke der musikalischen (Früh-)Erziehung läßt sich das Programm vielleicht verwenden.

Der Programmbeschreibung ist ein ausführlicher Tastenbelegungsplan beigefügt, der helfen soll bei der Verwendung von Noten, beim Stimmen der „Instrumente", bei Akzentuierung, Wiederholung einzelner Sequenzen, bei der Wahl von Stimmlagen und anderem mehr. Der Gebrauch des Pro-



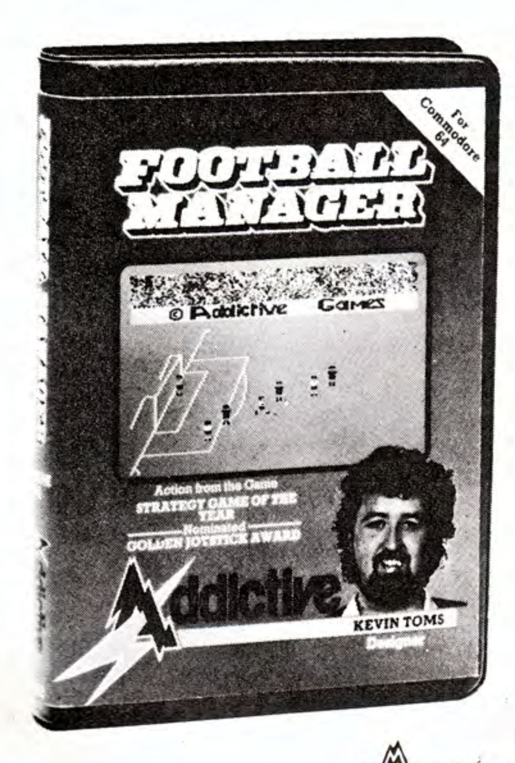
grammes scheint recht einfach und ist es auch – bis auf einige Einschränkungen. Aber gerade die sind dafür verantwortlich, daß The Music System leider den (nicht zuletzt durch die aufwendige Verpackung geweckten) Ansprüchen an ein gutes Sound-Programm gerecht werden kann. Ein Beispiel ist die Wahl der Tempi: hier hat man leider nicht die Möglichkeit der Feineinstellung, das heißt der stufenlosen Regelung. Sechzehn verschiedene Tempi sind wählbar – das kann ausreichen, doch warum überhaupt diese Einschränkung? Ähnliches trifft auch auf die Möglichkeiten der Klang-Variabilität zu, welche ebenfalls nur stufenweise durchgeführt werden kann.

Egal, ob nun die Schuld bei Rainbird's Programm zu suchen ist, oder ob der gute alte Schneider einfach nicht in der Lage ist, die Anstrengungen des Software-Hauses zu würdigen – dies ist nicht der richtige Weg, um dem CPC sanftere Töne zu entlocken. *(bez.)*

Soundausnutzung	4
Variabilität	4
Klangbild	5
Verwendung	3

FOOTBALL MANAGER







Addictive

• Addictive Games •
7a Richmond Hill, Bournemouth BH2 6HE
Telephone: 0202 · 296404.

Wird das „Rauben“ zur Alltäglichkeit? oder: Software-Recht – na und?

Vielleicht wissen es einige immer noch nicht: das Raubkopieren von Computer-Software ist eine Strafsache! Dabei ist es ganz gleich, ob nur Spiele oder aber „Top-Secret“-Programme vervielfältigt werden. Meist haben es die Raubkopierer auf eine lukrative, zusätzliche Einnahmequelle abgesehen; aber auch das Kopieren für den eigenen Gebrauch ist strafbar! Also, immer daran denken: „Auch Unwissenheit schützt vor Strafe nicht!“ Der Gesetzgeber untersagt sogar den Tausch mit kopierten Produkten. Auch dieses „Delikt“ wird strafrechtlich verfolgt. Das Thema „Software-Recht“ wird in diesen Tagen mehr und mehr zum Gegenstand von Diskussionen. Viele fragen sich (zu Recht?), warum nicht auch Personen, die „tagtäglich“ ihre Langspielplatten auf Kassette aufnehmen, um diese weiter zu verschenken, verfolgt werden? Was ist mit dem Aufnehmen von Radiosendungen? Nun, Tatsache ist, daß der Gesetzgeber im URHEBERRECHTSGESETZ (UrhG) deutlich macht, daß Kopien jeder Art, auch und gerade zum Zwecke des Wiederverkaufs, verboten sind. Ähnliches wird im UWG (Gesetz gegen unlauteren Wettbewerb) „wiederholt“. Der urheberrechtliche Schutz von Software wurde erst seit dem 1. Mai 1985 mit in das UrhG aufgenommen. Seitdem sind Kriminalpolizei und Staatsanwaltschaft auf der „Jagd“ nach den modernen „Raubrittern“. Unser ASM-Mitarbeiter hat sich einmal „on the Road“ begeben, um einen „Räuber“ zu befragen. Einfach war dies nicht: Doch: dann, in einer der zahlreichen Spielhallen, wurde er „fündig“. Der Interviewte wollte natürlich seinen Namen nicht preisgeben. Wir haben ihn deshalb Karl Müller aus Fulda genannt!

Seitdem es Computer und Software-Programme gibt, existieren natürlich auch die Raubkopien. Computer-Freaks sind halt eine Clique für sich (sehr intelligent) und halten deshalb ordentlich zusammen; hier versuchen nur wenige den Alleingang. Der „Rest“ beschränkt sich auf den Kauf von Originalen, um dann wenigstens eine Kopie seinem Freund zukommen zu lassen. Andere wiederum besorgen sich den Stoff von „Großhändlern“ der Kopier-Branche. Ich wollte gern Genaueres wissen und versuchte, einen „Raubritter“ vor die Flinte zu bekommen. In einer von zahlreichen Spielhallen hatte ich Glück. Die Konversation begann: (K.M. steht für den fiktiven Namen „Karl Müller“)

TB: Karl, was für einen Computer hast Du zuhause?

KM: Den Commodore 64, wie meine beiden Freunde.

TB: Seit wann hast Du Deinen Computer? Wann steigerte sich die Leidenschaft?

KM: Das ist jetzt drei Jahre her. Von Anfang an war ich in den C-64 vernarrt.

TB: Wie viele Programme hast Du Dir seit der Zeit besorgt?

KM: Mittlerweile besitze ich schon so an die 1500 Stück.

TB: Sind darunter auch Raubkopien?

KM: Was soll das Gequatsche, Mann? Nein, nein, nein!

TB: Wie? Alle gekauft? War und ist das nicht sehr kostspielig?

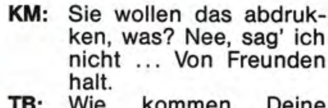
Immer noch wandern Raubkopien von der einen in die andere Hand. Daß dies mit strengen Strafen geahndet werden kann, wissen nur wenige. (Foto: Kleimann)

KM: Na, ja, ein paar Raubkopien sind halt doch dabei. Man spricht eben nicht darüber, weil es so und so jeder weiß – bei der Menge!

TB: Ist schon klar! Aber: Wieviel Kopien sind nun wirklich darunter?

KM: Es sind alles Raubkopien. Bei Verwaltungsprogrammen angefangen, bis hin zum Fußballspiel.

TB: Woher beziehst Du Deine Programme?



KM: Sie wollen das abdrukken, was? Nee, sag' ich nicht ... Von Freunden halt.

TB: Wie kommen Deine „Freunde“ dazu, Dir alle Programme zu kopieren, wenn Du selbst in dieser Hinsicht nichts zu bieten hast?

KM: Alles kein Problem, Mann. Ich bin Ihnen halt bei anderen Sachen gefällig. Bei Reparaturen und so.

TB: Ist die Computerei Dein einziges Hobby?

KM: Nein, nein. Aber eins der schönsten und interessantesten. Aber jetzt hör' auf zu fragen!!!

TB: ???

Natürlich darf dieses einzige Gespräch mit einem „Sünder“ nicht als repräsentativ gewertet werden. Natürlich ist aber auch allgemein bekannt, das Computerfreaks immer „einige“ Kopien im Regal haben. Dennoch ist davon auszugehen, daß die überwiegende Mehrheit Originale kauft (oder?)!



Autor Thomas Brandt hat sich eingehend mit dem Thema „Software-Recht“ beschäftigt. (Foto: Kleimann)

Ein Bericht von Thomas Brandt




THE ULTIMATE BRAIN DRAIN!
Paradroid
Für C-64/Spectrum
Top Game
Hewson Consultants
56B, Milton Trading Estate
Milton, Abingdon
Oxon OX 144RX
Tel.: 0 04 42 35 / 83 29 39
HEWSON CONSULTANTS

GAME OVER! — die letzte Seite

Kontakte, die Sie nutzen sollten!

Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: 040/2201370

Addictive Games, 7a Richmond Hill, Bournemouth BH2 6HE, Tel.: 0044202/ 296404

Adventure-Soft, Postbox 786, Sutton Coldfields, West Midland B75 7SL, Tel.: 004421/3781371

Anirog-Software, Unit 10 Victoria Industrial Park, Victoria Rd., Dartford, Kent DA1 5AJ, Tel.: 0044322/92513/8

Ariola-Soft/Bertelsmann GmbH, Königstraße 4, 4830 Gütersloh 1

A+G, 44 Casewick Lane, Uffington, Stainford, Lincs PE9 45X

Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: 0044742/755796

Amsoft, Brentwood House, 169 Kings Road, Brentwood, Essex. Tel.: 0044277/230222

Adventure International (USA), Postbox 3435, Longwood, FL. 32750, USA.

Atlantis, 19 Prebend Street, London N1 8PF, 00441/2266703

Beyond Software, 3rd Floor, Lector Court, 151 Farringdon Road, London EC1R 3AD, Tel.: 00441/8372899

Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: 04102/ 43940

Bubble Bus, 87 High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX, Tel.: 0044732/355962

Blue Ribbon, Silver House, Silver Street, Doncaster, South Yorkshire DN1 1HL

Britannia, Unit M28, Cardiff Workshops, Lewis Road, Cardiff C11 5EB. Tel.: 0044222/481135, Wales

CeTEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1

Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen

Comsoft (ComSoft), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2

CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, Tel.: 00441/5332918

Central Solutions, 500 Chesham House, 150 Regent Street, London W1R 5FA. Tel.: 00441/6241389

Chalksoft, 37 Willhowsea Rd, Worcester WR3 7QP. Tel.: 0044905/551 92

CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf

Cheetah Marketing, 1 Willowsbrook Science Park, Crickhowell Road, St. Mellons, Cardiff. Tel.: 0044222/777337

DataBecker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf

Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21

Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB

Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11

Domark, 204 Worple Rd, London SW20 8PN. Tel.: 00441/9475624

DK Tronics, Unit 2, Shire Hill, Industrial Estate, Saffron, Waldon, Essex. Tel.: 0044799/26350

Digital Precision, 91 Manor Road, Higham Hill, London E17 SR4

Eidersoft, Hall Farm, North Othendon, Upminster, Essex, Tel.: 00441/4781291

Electric Dreams Software, 31 Carlton Crescent, Southampton, Tel.: 0044703/ 316924

Elite Systems Ltd., Anchor House, Anchor Rd., Aldridge, Walsall WS9 8PW, West Midlands, Tel.: 0044922/55852

English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX

Entersoft, 37 Bedford Square, London WC1 3HW

Firebird Software, Wellington House, Upper St. Martin's Lane, London WC2H 9DL, Tel.: 00441/3796755

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München. Tel.: 089/919047

Eclipse Software, 79 Ardrossan Gardens, Worcester Park, Surrey KT4 7AX

Gargoyle Games Ltd., 74 King Street, Dudley, West Midlands, DY2 8QB, Tel.: 0044384/237222

Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50

Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: 0044742/753423

GST, 91 Hight Street, Longstanton, Cambridge CB4 5BS. Tel.: 0044954/81991

Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund. Tel.: 0231/528033

Gilsoft, 2 Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD. Tel.: 0044446/732765

Joachim Guenster, Mühlenstrasse 12, 5431 Boden

Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5

Hewson Consultants, 56 b Milton Trading Estate, Milton, Abingdon, Oxon OX 14 4RX, Tel.: 0044236/832939

Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath

HCSS, 28 Hitchin Street, Biggleswade. Tel.: 0044767/318844

Hisoft, 180 High Street North, Dunstable, Beds., LUG 1AT. Tel.: 0044582/696421

Imagine Software Ltd., 6, Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: 004461/ 8343939

Ing. W. Hofacker, Tegernseer Str. 18, 8150 Holzkirchen. Tel.: 08024/7331

Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf. Tel.: 0211/6801403

Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen. Tel.: 02408/5119

Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien

Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne RG8 7JW, Tel.: 0044735/ 74335

Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40, Tel.: 089/36096-285

Level 9, 229 Hughenden Road, High Wycombe, Bucks. HP13 5PG, Tel.: 0044494/ 26871

Lothlorien, 222 Regent Street, Liberty House, London W1R 7DB.

Karsten G. Ludwig (Dipl.-Math.), EDV-Beratung, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: 06074/29237

Martech, Software Communications Ltd., Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN 24 6EE, Tel.: 0044273/692224

Mastertronic GmbH, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: 02921/75020/28/29

Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF

Microdeal Ltd., 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, Tel.: 0044726/68020

Micro-Gen, Unit 10, The Western Centre, Bracknell, Berks., Tel.: 0044344/427317

MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40

MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80

Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen

Microsphere Computer Service Ltd., 72 Roseberry Road, London N10 2LA

Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN, Tel.: 00441/3774600

Mirrorsoft, Mirror Group Software, Holborn Circus, London EC1P 1DQ

M+T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar

New Generation Software, Bath BA2 4TD, Tel.: 0044225/316924

Novagen Software Ltd., 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS

New Concepts, c/o S.I.D. Unit 10 Imperial Studios, Imperial Rd, London SW6

No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General-Leclerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich

Nid Valley, Stepping Stones House, Thistle Hill, Knaresborrough, N. Yorks. Tel.: 0044423/864488

Nu Wave: siehe CRL

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: 004461/ 8326633

Omikron Software, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: 07082/5386

Orpheus Ltd., The Smithy, Unit10, Church Farm, Hatley St. George, Nr. Sandy, Beds., SG 19 3HP, Tel.: 0044767/51481/91

Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool, Merseyside L18HN

Penguin Books Ltd., Guiolettstr. 54, 6000 Frankfurt/Main, Tel.: 069/727623

Probe Software, 155 Mitcham Road, London SW 17, Tel.: 00441/6729179

Profisoft, Sutthauser Str. 50/52, 4500 Osnabrück. Tel.: 0541/53905

Psion, 22 Dorset Square, London NW1 6QG, Tel.: 00441/7239408

PSS-Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG, Tel.: 0044203/667556

Psygnosis Software, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY

Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12

Quicksilva Ltd., Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB, Tel.: 00441/4390666

Robcom/Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest. Tel.: 02921/75020

Rushware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2, Tel.: 02101/60040

Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83

St. Bride's School, Burtonport, Co. Conegal, Irland

Star Division oHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg

Sybex Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf

System 3 Software, Southbank House, Black Prince Rd., London SE 1, Tel.: 00441/7358171

Sinclair (Deutschland), Jürgen Schumpich, Jägerweg 10, 8012 Ottobrunn. Tel.: 089/6095074

Silver Soft, Studio 7D Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD. Tel.: 00441/9855614

Taskset Ltd., 13 High Street, Bridlington YO16 4PR, Tel.: 0044262/673789 + 602668

Teldec, Heussweg 25, 2000 Hamburg 19

THE GAMES Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: 05651/30011

Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30

Time-soft, (time-soft-EDV), Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1

The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL. Tel.: 00441/2401422

Talent, Curran Buildings, 101 St. James Road, Glasgow G4 0NS, Schottland

Ultimate Play The Game, Ashby-de-la-Zouch, Leicester LE 6 5JV, Tel.: 0044530/411485

U.S. Gold (Deutschland), Jürgen Goeldner, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2. Tel.: 02101/60040

Ultrasoft, Kamperweg 167, 4000 Düsseldorf 12

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, Portobello Road, London W11 2DX, Tel.: 00441/7278070

Vortex Software Ltd., Vortex House, 24, Kansas Avenue, Off South Langworthy Road, Salford M5 2GL, Tel.: 004461/8724747

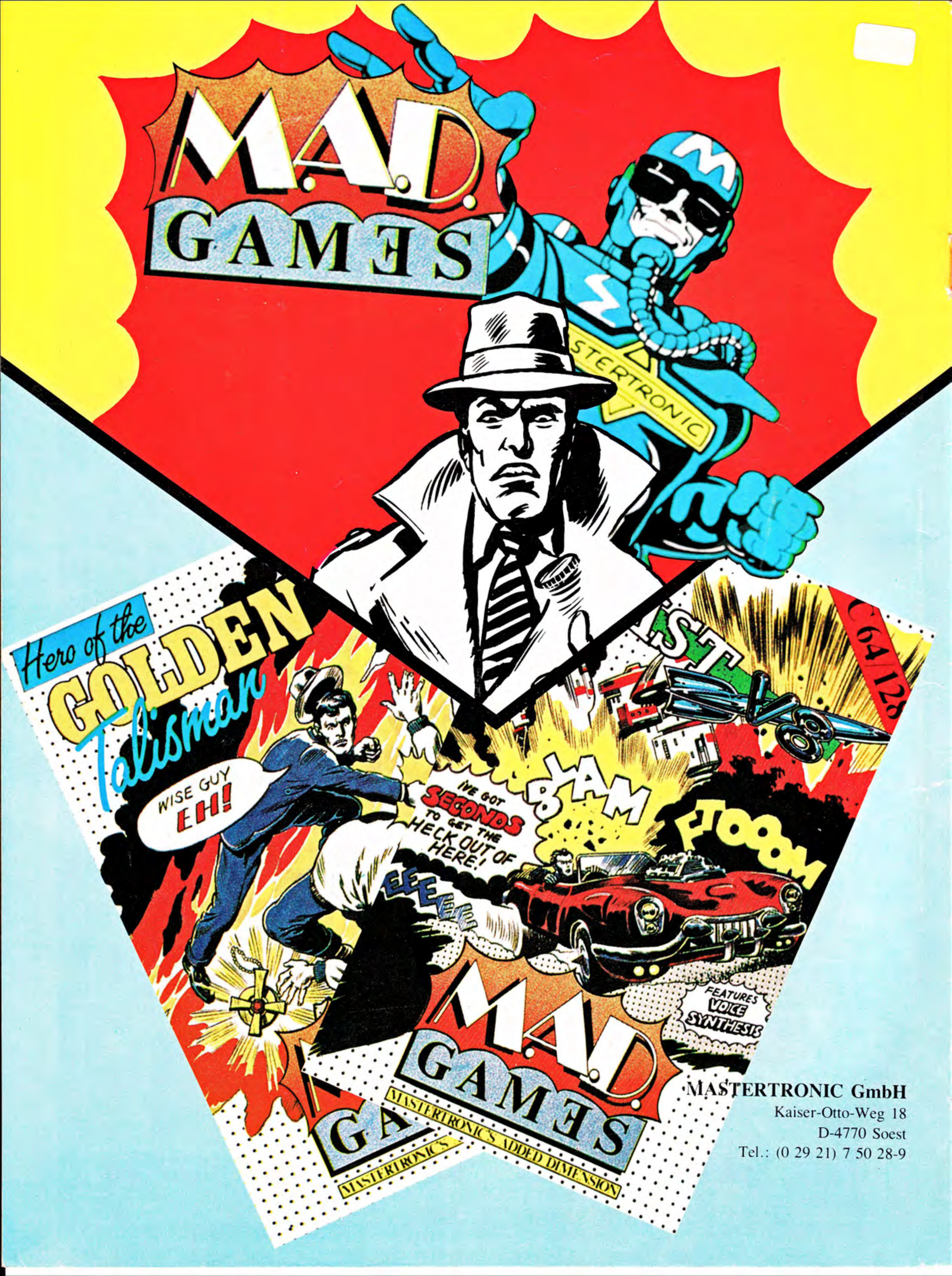
Vobis, 4100 Aachen. Tel.: 0241/500081

Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang

Wizard Computer Games, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: 0044742/752912

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Goldfield, West Midlands. Tel.: 004421/3826048




M.A.D. GAMES
MASTERTRONIC
Hero of the GOLDEN Talisman
WISE GUY EH!
I'VE GOT SECONDS TO GET THE HECK OUT OF HERE!
BLAM
FTOOOM
C64/128
FEATURES VOICE SYNTHESIS
M.A.D. GAMES
MASTERTRONIC'S ADDED DIMENSION
MASTERTRONIC'S
MASTERTRONIC GmbH
Kaiser-Otto-Weg 18
D-4770 Soest
Tel.: (0 29 21) 7 50 28-9